קרא חוברת זו לאחר מכן !

מבוכים ודרקונים
DUNGEONS & DRAGONS

כללי משחק לשליט המבוך (שה"ם)



מבוכים ודרקונים: משחק תפקידים דמיוני

TSR Inc.

מיצוב בע"מ

מפתח

דלת	דלת סודית חד-כיוונית	באר	עמודי אבן טבעיים
דלת כפולה	בור פתוח	בריכה	נטיפים
דלת סודית	בור מכוסה	בימה	זקיפים
דלת חד-כיוונית	מלכודת	מזבח	מפולת
דלת מזוייפת	מדרגות	אח, תנור	בקיע, תהום
דלת סובבת	מדרגות מחליקות	שולחן, שידה, תיבה	בולען
דלת מוסווית	מדרגות לולייניות	מיטה	מעבר מוצף
פתח מקושת	מדרגות טבעיות	מסך, וילון	מעבר תת-קרקעי
פתח	סולם	חלון	שקע
סורגים או שער מתרומם	מגלשה	חרך ירי	אגם או מקווה-מים
צוהר בתקרה	פסל	מעקה	נחל
צוהר ברצפה	עמוד	אשלייה של קיר	מצוק
צוהר סודי	מיזרקה	קיר אבן	ארובה טבעית

DUNGEONS & DRAGONS®

ספר־הכללים לשליט המבוך

מאת גארי גייגקס (Gary Gygax)
ודייב ארנסון (Dave Arneson)

מהדורה חדשה בעריכת
פרנק מנצר (Frank Mentser)
איורים מאת לארי אלמור (Larry Elmore)
ו– ג'ף אסליי (Jeff Easley)
תורגם ונערך בעברית ע"י
עמית יזהר (Amit Izhar)
ו– גבע פרי (Geva Perry)

הקדמה

חוברת זו תלמד אותך כיצד לנהל משחק של **מבוכים ודרקונים®**. היא לא תלמד אותך כיצד לשחק במשחק!

תוכל לשחק משחק **מבוכים ודרקונים®** לבדך או ביחד עם אחרים. אם ברצונך לשחק לבד, ניתן לך להשתמש בהרפתקת־היחיד הנמצאת **בחוברת לשחקן.**

אם ברצונך לשחק במשחק יחד עם אחרים, יצטרך אחד המשתתפים ללמוד כיצד להיות **שליט־המבוך** – האדם אשר מנהל את המשחק – בעוד האחרים יהיו שחקנים.
לפני שתלמד כיצד להיות שליט־מבוך, אתה מוכרח ללמוד כיצד להיות שחקן. בינתיים, אם ברצונך רק לשחק, ולא לנהל משחקים –

אל תקרא בחוברת זו

חוברת זו מכילה מידע המיועד לשליט־המבוך בלבד.
הנאתך מן המשחק תיפגע אם תדע על מידע זה מראש! חלק גדול במשחק מהווים המסתורין וההתרגשות אשר נובעים מאי ידיעת כל התשובות.
מאוחר יותר, כאשר תהיה שחקן מנוסה, אתה עשוי לרצות לבדוק כמה פרטים, או אפילו להיות בעצמך לשליט־מבוך. וכאשר יגיע רגע זה, תוכל למצוא פה את כל שתזדקק לו.
אם לא קראת עדיין את **החוברת לשחקן,** סביר שלא תבין את רוב המידע שבחוברת זו. אך אם שיחקת את הרפתקת־היחיד, קראת את שאר **החוברת לשחקן,** וכעת ברצונך להיות לשליט־מבוך – **ברוך הבא!**

הודפס בישראל
מהדורה שניה 1989

BUG
שיווק והפצה – **באג מחשבים** בע"מ
רח' כנרת 13 בני־ברק 03-5794711

תוכן העניינים



קרא חוברת זו מן ההתחלה עד הסוף, בדיוק כפי שקראת את **החוברת לשחקן**. היא תרחיב בהרבה את ידיעותיך!

עד עתה, נתקלת בהרפתקאותיך במפלצות ובשאר יצורים מפחידים: גובלינים, שלדים, ומפלצת־ חלודה. בחוברת זו מתוארות עוד עשרות מפלצות נוספות.

מצאת אוצרות – מטבעות מכל הסוגים, אבני־חן ושיקוי קסם. כאן ישנם עוד ועוד אוצרות.

ביקרת ב"מבוך" – מערות בקירבת העיירה שלך. בחוברת זו ישנו מבוך חדש!

תלמד גם כיצד לקשר בין כל הדברים הללו, כך שתוכל ליצור מבוכים **משלך**, לנהל משחקים בשביל שחקנים אחרים, וקרוב לוודאי שתיהנה יותר ממה שתיארת לעצמך.

ביטויים וראשי־תבות

בוא נחזור על הביטויים הנפוצים ביותר במשחק; ייעשה בהם שימוש רב בחוברת זו. הדמות שמגלם כל שחקן נקראת פשוט **דמות שחקן**, או **ד"ש**. משחקי מבוכים ודרקונים, אותם תנחה, הם למעשה סיפורים על הרפתקאות דמויות־השחקן בעולם דמיוני, ואתה והשחקנים שלך תמציאו את הסיפורים האלו ביחד. אתה תשחק את תפקידיהן של **הדמויות־בלא־שחקן (דב"ש)** ושל המפלצות.

קרא את הביטויים וראשי־התבות הבאים, ולמד אותם בעל־פה:

הגדרות:

דמות: כל אחד מן האנשים הדמיוניים (בן־אדם, גמד, אלף או זוטון) במשחק D&D

שחקן: אדם המשחק תפקיד של דמות במשחק D&D.

הרפתקן: כל דמות המחפשת לה הרפתקאות, ומעזה להתמודד עם מפלצות וסכנות בחיפושיה אחר עושר ופירסום.

סוג: עיסוקו של הרפתקן, או הגזע שהוא שייך אליו.

חבורה: קבוצת הרפתקנים, שהתאספה במטרה לנצל את כשרונותיו של כל אחד לתועלת כולם.

מפלצת: כל יצור אשר איננו דמות.

אדם רגיל: איש שאיננו הרפתקן.

אוצר: כל חפץ בעל־ערך, בדרך־כלל מטבע, אבן– חן, תכשיט או חפץ קסום.

מבוך: כל מקום שניתן למצוא בו מפלצות ואוצר (מערות, חורבות עתיקות וכו').

דמויות בלא־שחקן: כל דמות שמגלם המנחה, ולא אחד השחקנים.

עוצמה/דרגה: מספר המורה על עוצמתו של כישוף או של הרפתקן.

נטייה: ביטוי המתאר באופן כללי את התנהגותו של יצור כלשהו – נוטה לעשיית צדק, לרשע, או ניטרלי.

גילגול הצלה: הסיכוי שיש ליצור להינצל מפני התקפה מיוחדת (קסם, רעל וכו').

שליט המבוך: אדם המנהל משחק D&D, ומשחק את תפקידי המפלצות (בקיצור, מנחה).

ראשי־תבות

ד"ש:	דמות שחקן
דב"ש:	דמות בלא־שחקן (שמשחק שליט־המבוך)
שח"מ:	שליט־המבוך
חכ:	חוכמה
זר:	זריזות
כש:	כושר
כז:	כריזמה
מס"מ:	מספר המופיע
דרג"ש:	דרוג שריון
קב"פ:	קוביות פגיעה
נק"פ:	נקודות פגיעה
ק#:	סוג קוביית משחק
נ':	נזק
תנ:	מהירות תנועה
#הת:	מספר התקפות
ניצל כמו:	סוג ודרגה לגילגול הצלה
כ:	כוהן
קס:	קוסם
ל:	לוחם
גנ:	גנב
גמ:	גמד
א:	אלף
זוט:	זוטון
א"ר:	אדם רגיל
מל:	מוראל
נט:	נטייה
נק"נ:	נקודות נסיון
פ"נ:	פיסות נחושת
פ"כ:	פיסות כסף
פ"א:	פיסות אלקטרום
פ"ז:	פיסות זהב
פ"פ:	פיסות פלטינה

הכלל החשוב ביותר

הכלל החשוב **יותר מכל**, הנוגע לכל דבר שתעשה כשליט־המבוך, הוא זה:

היה הוגן

אסור לשליט־המבוך להצטרף לאף צד. שחק בתפקיד היצורים שבהם נתקלים, אולם עשה זאת בצורה הוגנת, מבלי להעדיף את המפלצות או הדמויות. שחק את המפלצות כפי שהיו, לפי מיטב הבנתך, מתנהגות באמת.

השחקנים **אינם** נלחמים בשח"מ! יתכן והדמויות נלחמות במפלצות, אולם הכל משחקים במשחק כדי ליהנות. השחקנים נהנים לחקור, ולצבור עוצמה לדמויותיהם, ושח"מ נהנה לשחק בתפקיד המפלצות ולשעשע את השחקנים.

לדוגמה, אין זה הוגן לשנות את הכללים אלא אם כן כולם מסכימים לשינוי. כאשר אתה מוסיף עוד כללים, הפעל אותם לגבי כולם, גם השחקנים **וגם** המפלצות. אל תרשה יוצאים מן הכלל; היצמד לכללים והיה הוגן.

משימתו של שליט־המבוך

משחק **מבוכים ודרקונים**® הוא, באופן בסיסי, סידרת היתקלויות, שבינהן באות פעולות אחרות (כגון תנועה ופתרון בעיות). לעיתים קרובות, כאשר יש צורך לבצע החלטה או בחירה, משתמשים בקוביות המשחק למציאת תשובה. כל אריקות הקובייה נקראות **"עזרי משחק"**. משחק D&D® מורכב ברובו ממשחק־תפקידים, עזרי משחק, ואסטרטגיה.

במהלך היתקלות, מבצעים השחקנים את גילגולי הפגיעה, גילגולי הנזק, וגילגולי ההצלה בעבור הדמויות שלהם. אתה, שליט־המבוך, מבצע בעצמך את הגילגולים הדומים עבור

המפלצות, ובנוסף, גם גילגולים המיועדים לקבוע את מעשי המפלצות (כגון גילגולי תגובה ובדיקות מוראל).

התפקידים שמשחק שה"מ

אתה תשחק את תפקידי כל המפלצות, אנשי־העיירה והיצורים האחרים שבהם ייתקלו השחקנים. מנחי המבוך הטובים, והמנוסים ביותר, מסוגלים לשחק מספר תפקידים בו זמנית – למשל, כאשר הדמויות פוגשות בחבורה נוספת של הרפתקנים, שאת כולם משחק שה"מ!

היצורים שלך, לעומת זאת, אינם מפורטים כמו הד"שים, ולכן קל לך יותר לשחק אותם. לעיתים קרובות יוכרעו מעשיהם על־פי גילגולי קוביות. כלל אחד נוגע לכל היצורים, ולא משנה מה הם: נסה לדמיין כיצד מרגיש היצור.

לעיתים קרובות נקבעים מעשיו של יצור על־פי נטייתו או תבונתו. **לדוגמה,** חייה איננה נבונה במיוחד, והיא תתנהג בצורה פשוטה למדי – רעבה ועוינת, ניטרלית ואדישה, או ידידותית. יצור נבון יותר עשוי לחשוב על דברים רבים אחרים: מזון, אוצרות, ביתו וידידיו.

כאשר ס[illegible] שתתרחש היתקלות, חשוב רגע כיצד **מרגישים** היצורים, וכיצד הם עשויים להתנהג. כאשר מתחילה היתקלות, תגלגל לרוב קוביות כדי לקבוע את תגובתם של היצורים. ואת התוצאות יש לשנות בהתאם לתבונה, למנהגים, ולשאר התכונות של היצור. נסה לדמיין כיצד יגיבו היצורים שלך כשדמויות מסוכנות וחמדניות שכאלו פולשות אל מערותיהם! המפלצות יינסו להמשיך לחיות את חייהן באושר, ולעיתים קרובות יילחמו בכדי להציל את מקומות מגוריהם ואת אוצרותיהן.

למרות זאת, **זכור** – למרות שהמפלצות נלחמות בדמויות, **אתה** אינך נלחם בשחקנים. שחק בתפקיד המפלצות, אך שכח אותן כאשר הן נהרגות. מטרתן היחידה, בטווח הארוך, היא לשעשע את השחקנים.

ת ג ו ב ו ת

כאשר מתחילה היתקלות, אתה קובע את מעשיהן של המפלצות על־ידי ביצוע גילגולי תגובה. תוצאות אותם גילגולים ינחו אותך כיצד לשחק את תגובת המפלצת לבואן של הדמויות.

יצור שנתקלים בו עשוי לתקוף מייד: לדוגמה, טורפי הגופות מהרפתקאתך הראשונה ייתקפו תמיד את כל מי שנכנס לתחומם, משום שזהו אופייה של מפלצת זו, והדבר רשום בתאור אותה מפלצת. רוב המפלצות **אינן** מתקיפות תמיד, ולכן עליך לקרוא את תאורי המפלצות בעיון רב.

רבים מהיצורים עשויים להיות ידידותיים, או עוינים, בהתאם למצב. לעיתים ניתן לקבוע את תגובותיהם על־פי התנהגות הדמויות. כאשר לוחם מסתער לכיוון גובלין עם חרב שלופה, הגובלין לא יחשוב כי הלוחם הוא ידיד! הוא עשוי ללחום או לברוח, אך סביר להניח שהוא לא ינסה ליזום שיחה.

לעיתים קרובות יותר ימתינו הדמויות "לראות מה עושות המפלצות" לפני שייזמו פעולה כלשהי. גם רוב המפלצות יחכו לראות מה יעשו הדמויות! ולכן, כאשר מתחילה היתקלות מסוג זה, יהיה על שה"מ לבצע גילגול תגובה בשביל המפלצות, תוך שימוש ב– 2ק6. לעיתים יש אף צורך בשניים או שלושה גילגולי תגובה לצורך סיום ההיתקלות.

בכל פעם שהדמויות תוקפות את המפלצות, **הפסק** לגלגל גילגולי תגובה. המפלצות יילחמו להגנתן והן עלולות גם לברוח (בהתאם למידת המוראל של אותן מפלצות, כפי שמוסבר בעמוד 21).

הסבר מורחב יותר על גילגולי תגובה ניתן לך למצוא בעמודים 26–27. קרא את אותו הסבר לפני תחילת המשחק הקבוצתי הראשון שלך.

כיצד לנהל את המשחק

במהלך רובו של משחק D&D® מותיר שה"מ את קבלת ההחלטות בידי השחקנים. שה"מ מציג את התפאורה – מתאר מה רואות הדמויות, ומה מתרחש סביבן, מציע מבחר דרכי־פעולה אפשריות, וכיוצא בזה. מהלך המשחק נקבע על־פי מעשי החבורה, שעליהם יסכימו בינהם כל השחקנים. שה"מ כמעט ומסוגל להירגע וליהנות מהתקדמותן של הדמויות, בשעה שהן חוקרות, משרטטות מפות, פותרות תעלומות וכדומה.

בדרך כלל מטפל שה"מ בדמויות כקבוצה, במקום כיחידים. למרות זאת, כאשר מתחילה היתקלות, חל שינוי. שה"מ לוקח חלק פעיל יותר, ומעניק תשומת לב גדולה יותר למעשי כל דמות בנפרד.

לשחקנים יש מבחר פעולות מצומצם יותר כאשר הם מתמודדים כנגד מפלצת או דב"ש.

שה"מ משחק את תפקידו של כל אחד מן היצורים בהם הם נתקלים, ומחליט על מעשי היצורים תוך התחשבות במעשי הדמויות. זמן המשחק עובר אז ב"הילוך איטי", בעוד ששה"מ שוקל בזהירות את הפעילות המתרחשת בכל סיבוב וסיבוב (10 שניות בכל פעם) ומכריז על התוצאות.

שליטי־מבוך מנוסים מסוגלים לשחק בתפקיד של מספר מפלצות בו־זמנית. עלול להיות קשה לבצע זאת בצורה הוגנת, מבלי להעדיף את המפלצות או את הדמויות. בדיוק כפי שכל שחקן חייב להפריד בין "הידע שיש לשחקן" לבין "הידע של הדמות", כן על שה"מ להפריד לחלוטין בין "ידע המפלצת" לבין המידע לשה"מ. משימה זו מהווה אתגר קשה עוד יותר, משום שבאותו הזמן חייב שה"מ לאפשר למשחק להתפתח באופן שוטף וחלק!

הרשימות הנ"ל יעזרו לשה"מ לוודא שהוא מטפל כראוי בכל מה שמתרחש במהלך משחק רגיל (בעזרת סדר המאורעות בתור של משחק), במהלך היתקלות (סדר המאורעות בהיתקלות) ובמהלך היתקלות שבה מגיעים לידי לחימה (סדר המאורעות בקרב).

סדר המאורעות בתור של משחק

1. **מפלצות משוטטות:** שה"מ מגלגל 1ק6 (בדיקה זו יש לבצע בדרך־כלל רק אחת ל־2 תורות)
2. **מעשים:** הדובר מתאר את כל מעשי החבורה (תנועה, האזנה, חיפושים, וכו')
3. **תוצאות:** אם –
   - א. ממופה אזור חדש, שה"מ מתאר אותו.
   - ב. מתרחשת היתקלות (עם מפלצת משוטטת או אחת מהנמצאות במקום), עבור ל: **סדר המאורעות בהיתקלות.**
   - ג. מתגלה משהו (דלת־סתרים, חפץ, וכו')– המנחה מודיע על כך לשחקנים.
   - ד. לא קורה דבר– המנחה שואל את השחקנים או את הדובר מה רוצות הדמויות לעשות, התור נגמר, וחוזרים לסעיף 1.

סדר המאורעות בהיתקלות

1. **המספר המופיע:** נקבע ע"י שה"מ (עמ' 26).
2. **הפתעה:** שה"מ מגלגל 1ק6 לכל אחד מהצדדים (המפלצות והחבורה) כדי לגלות אם הופתעו (ראה עמוד 49 בחוברת לשחקן).
3. **תגובות:** שה"מ מגלגל 2ק6 למצוא את תגובת המפלצות (ראה עמודים 22–23).
4. **תוצאות:** אם –
   - א. שני הצדדים משוחחים, המשך בגילגולי תגובה, במשא ומתן, וכו'. לפי הצורך.
   - ב. אחד הצדדים בורח, שה"מ מנהל הימלטות ומירדף (ראה עמוד 19).
   - ג. אחד הצדדים תוקף, המשך עם: **סדר המאורעות בקרב.**

סדר המאורעות בקרב

1. **כוונות:** שה"מ שואל כל שחקן מה מתכוונת דמותו לעשות בסיבוב הבא.
2. **יוזמה:** כל צד מגלגל 1d6. הצד אשר יזכה ביוזמה פועל ראשון.
3. **מעשים:** הצד אשר זכה ביוזמה מבצע:
   א. בדיקות מוראל, אם יש בהן צורך (ראה עמוד 18)
   ב. תנועה (אפשריים גם תמרוני קרב, מונח המוסבר בעמוד 51 בחוברת לשחקן).
   ג. ירי קליעים (ראה עמ' 56–57 בחוברת לשחקן).
   ד. הטלת כשפים ושימוש בחפצים קסומים (בדידים, שיקויים וכו').
   ה. קרב פנים־אל־פנים
4. **מעשים:** הצד אשר איבד את היוזמה מבצע גם הוא, בתורו, את השלבים א־ה לעיל.
5. **תוצאות:** אם -
   א. כל המפלצות מובסות, הקרב (וכן גם התור במשחק) מסתיים; חזור **לסדר המאורעות בתור של משחק.**
   ב. אחד הצדדים בורח, הצד השני מסוגל לצאת למרדף, והבורחים רשאים מצידם לנסות להתחמק.
   ג. הקרב נמשך; חזור לשלב הראשון **בסדר המאורעות בקרב.**
   ועבור על כל השלבים פעם נוספת.

מבוא למשחק הראשון

ההרפתקה הבאה מיועדת לשליט־מבוך מתחיל. דרכה תלמד מה להגיד לשחקנים, מתי ומה לגלגל. היא כוללת גם מראי־מקומות לצורך קבלת מידע מפורט יותר.

רצוי שתקרא את כל החוברת הזאת בטרם שתתחיל להנחות משחקים, כדי לקבל מידע נוסף.

אחד החלקים, בשם **"כללים ותהליכים"** (עמודים 16–25) יסביר לך כיצד לטפל ברובם של המצבים. לא יהיה צורך במלווים (שכירי־חרב) אם ישנם 4 או יותר שחקנים, אולם אם תשתמש בהם, יהיה עליך לוודא שאתה מטפל בהם כראוי (ראה בעמוד 22).

טבלאות סדרי המאורעות (בעמוד הקודם) תהיינה שימושיות מאד במהלך המשחק.

הסברים על המפלצות והאוצרות נתונים בפרקים אחרים, אך כאן תוכל למצוא את כל הנתונים על המפלצות והאוצרות המופיעים בהרפתקה זו, ולכן לא תצטרך לפנות אל אותם חלקים.

בטרם תתחיל במשחק, וודא כי טיפלת בכל פרט.

היעזר לשם כך ברשימה הבאה:

מה יש לבדוק טרם המשחק

1. האם כל השחקנים יודעים כיצד לשחק? והאם הם שיחקו בהרפתקת־היחיד **שבחוברת לשחקן?**
2. האם קראת בחוברת זו עד לנקודה זו? והאם קראת את שאר חוברת זו?
3. האם אתה והשחקנים יודעים את ה"מי־מדוע- מה־לאן־מתי" של ההרפתקה?
4. האם כל הדמויות מוכנות לדרך, וברשותן הציוד הדרוש?
5. האם השחקנים בחרו בדובר ובמפאי? והאם יש ברשותם נייר משבצות ועיפרון, להכנת המפות?

אם אחת מהתשובות לשאלות אלה היא "לא", עצור ותקן את הבעיה.

בהרפתקה זו, תמצא קטעים רבים שאותם עליך **להקריא** לשחקנים. הקשב להם בשעה שאתה קורא; הם מכילים מידע הנוגע גם לך!

בכל פעם שתמצא פיסקה אשר מתחילה ב 'שה"מ' דע כי היא מכילה מידע המיועד לשימושך **בלבד.**

עצור לרגע וקרא את הפיסקה. המידע למ"מ מכיל הוראות לניהול ההיתקלות הבאה או המצב החדש.

טופס הרפתקה

על דף נייר ריק, הכן רשימה של הפרטים שתזדקק להם במהלך ההרפתקה. בראש הדף רשום את שמה של כל דמות, בצורת רשימה. מצידו הימני של כל שם רשום את סוג אותה דמות. מימין לסוג רשום את דרוג השריון של הדמות.

בקש מהדובר שיצייר לך את סדר ההליכה של כל החבורה. בדרך כלל, יצעדו הדמויות זו אחר זו או בזוגות. העתק את סדר ההליכה מתחת לרשימת השחקנים, תוך שימוש בראשי התיבות של השחקנים או סימנים אחרים, וסמן היכן הקצה הקדמי כדי למנוע בלבול.

בשאר הטופס ניתן לך להשתמש למעקב אחר הזמן שעובר במשחק, לרישום הנתונים של המפלצות בהן נתקלים, אוצרות שנמצאו, והערות שונות אחרות. כאשר אתה מוכן, התחל לקרוא, ועקוב אחר כל ההוראות.

הרפתקה קביצתית

התחלה: הקרא באוזני השחקנים את הקטע הבא:

> "לפני שנים רבות, נישלט חלק זה של העולם בידי קוסם רב־עוצמה ואפוף מסתורין ושמו גייגאר. הוא שלט בארצות השונות מטירתו האדירה מיסטאמר, שניצבה למרגלות ההרים שבצפון. גייגאר שלט שלטון שקט וממושך, אך מת בטרם מינה יורש לכתר. במשך השנים חרבה הטירה.
>
> "ועתה, מאות שנים מאוחר יותר, ניתן עדיין לצפות מן העיירה בשרידי המגדלים שנחרבו, הקורצים למחפשים סכנות, פירסום ועושר.
>
> "התאספתם סביב שולחן אוכל בפונדק בשם דרקון הזהב, הנמצא במרכז העיירה, בכדי לדון בתוכניותכם. הפונדק הומה מתושבים סמוקי פנים ומהרפתקנים אחרים, העוסקים כולם באכילה ושתייה. צוחקים ונהנים.
>
> "כולכם שמעתם בעבר סיפורים על מפלצות המסתתרות בינות להריסות ושומרות אוצרות יקרים, אך איש מכם לא היה שם. אך כעת, לאחר ערב של דיונים, אתם מחליטים לנסות את מזלכם בהריסות הטירה, וקובעים לשוב ולהיפגש עם שחר לקראת המסע הקצר."
>
> "הודעה חשובה!" - קורא הכרוז העירוני - "מנהיגי העיירה מציעים פרס של 1000 פ"ז למי שילכוד את בארגל, הקוסם המורד!". "מותה של אלינה, הכוהנת הידועה לטובה, היה כנראה ה'קש ששבר את גב הגמל'" -הוא מוסיף- "וכעת רוצים הם להיפטר מסכנה זו אחת ולתמיד. על־כן - פיקחו עין!".

שה"מ: עצור לרגע וודא כי כל הדמויות מוכנות לדרך. לאחר־מכן המשך להקריא:

> "השעה היא שעת בוקר למחרת היום, ואתם כבר בדרככם אל הטירה. היא מרוחקת כחמישה ק"מ מן העיירה, ובסך הכל זו הליכה נעימה דרך שדותיו של איכר מקומי. אתם ממשיכים בדרך לאורך שביל העפר אל מעבר לשדות, ומברכים לשלום את העובדים המטפלים בגידולים. יום קיץ יפה, והכל נראה שקט ורגוע.
>
> בעל־השדות יושב על־גבי עגלה, מפקח על עבודת אנשיו ומשוחח איתכם מעט לפני שאתם ממשיכים בדרככם. הוא מציין כי אין לו כל בעיות עם מפלצות, ואם יש כאלו פה בקירבת ההריסות, הן נשארות בפנים 'כראוי למפלצת המכבדת את עצמה'. למרות זאת, הוא נועל בכל ערב באורווה את כל בעלי־החיים שלו."

"לאחר שבירכתם אותו בברכת יום טוב, אתם ממשיכים בדרככם לכיוון ההריסות. מקרוב, אתם מבחינים כי החומות מפוררות ושפזורים בהן חורים קטנים, ושמספר לבני אבן נפלו, והן מונחות סביב ההריסות.
שער הכניסה, במרכז החומה הקדמית, עומד ריק, והדלתות החיצוניות הגדולות שוכבות על הארץ רקובות. כניסה זו נראית גם כדרך הנוחה ביותר לעבור דרך החומה. בחומה מצד שמאל מצוי חור ברוחב שלושה מטרים, העשוי להוות כניסה נוספת. אינכם רואים כל דרך כניסה אחרת; שאר החומה מתפרקת, אך נפתחו בה רק מעט חורים רחבים.
באזור החיצוני, בו את עומדים, אין עוד שום דבר מעורר עניין. אל הקצה הצפוני של ההריסות צמוד צוק תלול, קצהו של הר."

שה"מ: קרא את הקטע הבא בלב לעצמך, ולאחר מכן המשך עם קטע מס' 1.

מידע לשה"מ

מצא את מס' 1 במפה המופיעה בהמשך, בעמוד 13; זהו מיקומן של הדמויות בשלב זה. הן הגיעו מן הדרום (מכיוון תחתית המפה), והן בכיוון צפון (לעבר ראש הדף).
הנח כי ההליכה מן העיירה ארכה כשעה, ושכעת השעה היא 8.00 בבוקר. רשום כל זאת בראש טופס ההרפתקה שלך, ועקוב אחר התקדמות הזמן במשחק מעתה עד לתום ההרפתקה.
טבלאות גילגולי הפגיעה וגילגולי ההצלה להן תזדקק במהלך ההרפתקה נתונות כאן, לנוחיותך:

טבלת פגיעה

קוביות פגיעה של המפלצת	דירוג השריון של הדמות 9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
עד ל־1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	1
+1 עד 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	1
+2 עד 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1
+3 עד 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1

טבלת גילגולי ההצלה

גילגולי ההצלה	המפלצת ניצלת כמו: אדם רגיל	לוחם 1–3	לוחם 4–6
רעל	14	12	10
בדיד־קסם	15	13	11
שיתוק	16	14	12
נשיפת דרקון	17	15	13
לחשי קסמים	18	16	14

1 הקרא את הקטע הבא:

"השביל העובר דרך האבנים והעפר מגיע לדלת הנפולה. בשעה שאתם מתקרבים בזהירות, אתם מבחינים בתנועה קלה מתחתיה. אתם עוצרים. ערים לסכנות."

שה"מ: עודד את השחקנים לשלוח דמות קדימה כדי לבחון את הדלת. רצוי כי הם יעשו כן, על־מנת לוודא שדרכם בטוחה. אם לא יחקרו עתה, עלולה מפלצת חבויה להפתיע את אנשי החבורה בשעה שהם חולפים על פניה. ההיתקלות הבאה הינה "חימום" בשבילך ובשביל השחקנים לצורך תירגול משחק עם קבוצה.
ברר אלו דמויות בוחנות את הדלת מקרוב ואלו שומרות מפני סכנות אחרות. אחר כך, הקרא את הקטע הבא:

"לפתע, נעה האדמה בקירבת אחד מקצוות הדלת ומתגלה בור. משהו נמצא מתחת לדלת!"

שה"מ: אם הדמויות בוחנות את הדלת מקרוב, בחר בלוחם או בגמד (אם הדבר אפשרי) או בכל דמות אחרת, להיות קורבן ההתקפה העומדת לבוא. זכור שלא לגלות לשחקנים מה עשית!
שאל את השחקנים, בזה אחר זה, והחל מהקורבן אותו בחרת, מה עומדות לעשות הדמויות אותן הם מגלמים. זכור מה הם אומרים, ורשום הערות אם תרצה. לאחר מכן הקרא את הקטע הבא:

"אתם רואים מפלצת דמויית תולעת מוציאה את ראשה מחור הנמצא מתחת לדלת. סביב פיה יש לה שמונה זרועות ארוכות המסודרות במעגל.
היצור איננו יוצא כולו החוצה – רק עד כך שיוכל לתקוף את –" (אמור את שם הקורבן).

תזדקק לנתונים הבאים על אודות המפלצת. העתק אותם לטופס ההרפתקה שלך:

זוחל אשפה

דרוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	1 + 3
קצב תנועה:	40 מ'
מספר התקפות:	8
נזק:	שיתוק
ניצל כמו:	לוחם: 2
מוראל:	9
נקודות פגיעה:	10
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	75



אם מרדימים את המפלצת באמצעות לחש **הרדמה**, יש להקריא את קטע מס' 2. אם המפלצת נהרגת, הקרא את קטע מספר 3. זוחל האשפה ישתמש בכל שמונה הזרועות בכדי לתקוף את הקורבן הבודד שבחרת. אמור לאותו שחקן לגלגל 1ק6 כדי לבדוק יוזמה, ואתה תגלגל 1ק6 בשביל המפלצת. אם הגלגול שלך גבוה יותר, בצע 8 גילגולי פגיעה עבור זוחל האשפה. אם התוצאה שקיבל השחקן גבוהה יותר, הרשה לחבורה לנוע או לתקוף ראשונים. דע מה עושות כל הדמויות האחרות, אולם אל תאפשר לאיש מהם לתקוף בסיבוב **הראשון** אלא אם כן הן עומדות ליד הקורבן. אם מישהו מעוניין לירות קליעים כלשהם, אמור לשחקנים כי "עליכם ללכת מסביב כדי שיתאפשר לכם לירות בחופשיות, ותימנעו מלפגוע בחבריכם. תוכלו לירות בסיבוב הבא."
אם אחת מן ההתקפות של זוחל האשפה פוגעת, יאלץ הקרבן להצליח בגילגולי הצלה מפני שיתוק (אחד לכל פגיעה) או ליפול משותק. אם יכשל, ואפילו רק באחד מגילגולי ההצלה, אמור לקורבן "אתה נופל לרצפה". אמור לשאר השחקנים כי הם רואים את הקורבן נופל, אך אל תאמר אם הדמות חיה או מתה.
לאחר סיבוב הלחימה הראשון, שאל כל שחקן מה הוא עומד לעשות בסיבוב הבא. אם הקורבן משותק כבר, תתקוף המפלצת את הדמות הקרובה לה ביותר ואם אין דמויות בקירבת מקום, היא תזחל החוצה מן החור שלה ותתקוף את הדמות הקרובה ביותר. אם יותר מדמות אחת מתקרבת למפלצת ומתכוונת להתקיף אותה, יחולקו שמונה ההתקפות בין שני היריבים הקרובים ביותר. כל מי שייפגע יצטרך להצליח בגילגול הצלה או להתמוטט, משותק. המשך לנהל את הקרב ככל שיהיה צורך. החבורה מסוגלת להרוג את זוחל האשפה די בקלות. דמות שנפלה קרבן לשיתוק תתאושש בתוך שלושה תורים (חצי שעה) ללא פגע. חברי החבורה יוכלו לחכות בהריסות החיצוניות (האזור בו הם נמצאים עתה) בשעה שחבריהם מתאוששים, או לגרור אותם לשפת השדות (מהלך בטוח יותר).
תהיה בחירתם אשר תהיה, רשום לעצמך כמה זמן חולף במשחק, והבא את הקרב בחשבון כתור אחד.

2 זוחל האשפה הורדם ע"י לחש של קוסם או אלף. כאשר הוא מורדם, הוא מפסיק לנוע, וזרועותיו צונחות אל הרצפה. כל דמות מסוגלת כעת להרוג את המפלצת במכה אחת בעזרת חרב או פגיון, בלי להעיר אותה. כאשר תהרג המפלצת קרא את מס' 3.

3 זוחל האשפה נהרג. הוא נופל אל הרצפה, ושם נשאר לשכב מבלי לזוז. הקרא את הקטע הבא:

> ״אתם מביטים ביצור המת, ורואים כי אורכו כ-3 מ' והוא בעל חרבה רגליים קטנות, כמו נדל או מרבה־רגליים. בעיירה שמעתם אנשים מדברים על יצור שכזה. הם קראו לו זוחל אשפה. אתם מציצים לתוך הבור שמתחת לדלת, לראות אם עדיין מסתתרים שם אחרים.״

שה״מ: אם המפלצת יצאה מן הבור כדי להתקיף את החבורה, קרא את מס' 4. אם לא, המשך להקריא:

> ״אינכם מבחינים בשום דבר הזז בתוך הבור, אך מלמטה מנצנץ אוצר! גופתה של המפלצת חוסמת את הפתח. האם אתם רוצים לגרור את הגופה אל מחוץ למעבר?״

שה״מ: הדלת הענקית כבדה מדי. לא ניתן להזיזה וחפירת בור נוסף מבעד לאבנים ולעפר תארך כמה שעות. אם הדמויות ישתפו פעולה ביחד הן יוכלו למשוך את היצור אל מחוץ לבור. זרועותיו אינן מסוכנות אחרי מותו, ועל־כן ניתן להוציא אותו מן הבור בקלות. קרא את מס' 4.

4 הקרא את הקטע הבא:

> ״עתה, כשהגופה כבר לא מפריעה, אתם יכולים לראות בבירור ערימת מטבעות בתחתית הבור, בעומק של כ-2.5 מ'. האם אתם רוצים פשוט לרדת ולהביא אותם, או האם מעוניין מישהו לחפש מלכודות קודם לכן?״

שה״מ: בעתיד אל תזכיר לשחקנים לחפש מלכודות.

בהיתקלות ״חימום״ זו, עליך להשתדל לסייע להם בהחלטותיהם. לא נמצאות כאן מלכודות כלשהן או שום דבר מעניין אחר, אולם על הדמויות לבדוק זאת תמיד.

בתחתית הבור נמצא שלד, המכוסה רובו באוצר.

בדיקה מדוקדקת יותר תגלה כי זהו שלד של יצור נמוך הדומה לאדם, וראשו דומה לראש של כלב. הוא לא זז. זהו בסך הכל שלד ישן של אחד מאלו שנפלו בעבר קורבן להתקפת זוחל האשפה. הקרא את הקטע הבא:

> ״נראה כי אלו שרידיו של יצור נוסף ששמעתם עליו, הוא נקרא קובולד. הקובולדים חיים ומתנהגים בצורה דומה מאד לגובלינים, אבל הם גזע שונה לחלוטין.
> ״אתם אוספים את האוצר בקפידה ומכניסים אותו לשקים, שאותם אתם מחלקים ביניכם כדי לאזן את העומס. המטבעות עשויים מנחושת וכסף, ויש בערך 1000 מכל סוג. בנוסף אתם מגלים שתי אבני־חן – אבני נופך – קבורות בסמוך לתחתית הערימה. אתם מוצאים גם תיק עור קטן, רקוב כמעט לגמרי. ייתכן והיה שייך לקובולד המת.״

שה״מ: אבני הנופך שוות 100 פ״ז כל אחת. הערך יתגלה אם גמד בוחן אותן, או אם תיתן החבורה את האבנים לצורף בעיירה, שיזהה אותן. הנרתיק מכיל 15 פ״נ ומפתח מנחושת קלל. על־גבי טופס ההרפתקה, מתחת לנתונים על זוחל האשפה, רשום את כל האוצר שנמצא. כל מי שירצה רשאי לקחת חלקים מזוחל האשפה או משלד הקובולד, אולם הם חסרי תועלת וערך. כאשר השחקנים מוכנים להמשיך בהרפתקה, הקרא את קטע מס' 5.

5 הקרא את הקטע הבא:

> ״בשעה שאתם אוספים את האוצר, אתם שומעים דפיקה חזקה. אתם רואים כי מישהו סגר את השער הראשי! הדלת החיצונית הענקית שוכבת כאן, רקובה, אך נותר זוג דלתות פנימיות. הן נסגרו, וכעת הכניסה היחידה היא החור, ברוחב 3 מ', הנמצא בחומה משמאלכם.
> ״התחילו למפות. כל משבצת בדף המשובץ מציינת שטח של 3X3 מ'. רוחב שער הכניסה, הסגור עכשיו, הוא 12 מ'; ציירו זאת סמוך לתחתית המפה שלכם, באמצע הדף. אורכה של החומה מימין לשער הוא 39 מ', ומצד שמאל נמשכת החומה למרחק 30 מ'. לאחר 30 מטרים אלו יש בה חור ברוחב 3 מ' שאחריו ממשיכה החומה 6 מטרים נוספים בכיוון מערב. אורך החומה הדרומית כולה, כולל השער והחור, הוא 90 מטרים. ״
> ״גובהה של החומה הוא כ-15 מ', והאבנים המרכיבות אותה מעורערות מאוד. אם מישהו יטפס עליה, הוא עלול להפיל כמה לבנים, ואלה יביאו למותכם, אם יפגעו בכם.״

שה״מ: וודא כי המפאי הבין במדוייק את תמונת האזור. אם תרצה, אתה יכול להוסיף למפה את הדרך המובילה אל השער הקדמי, ואת המקום בו שוכבות הדלתות הנפולות.

הצע לשחקנים את דרכי הפעולה הבאות. אם הם בוחרים אחת, פנה למספר הקטע הנתון. אם הם מתעקשים דווקא על פעולות שאינן נתונות כאן ברשימה, עשה כמיטב יכולתך.

לבחון את הלבנים שנפלו	6
להציץ אל תוך החורים בחומה	7
ללכת אל השער הסגור	8
להיכנס דרך החור הגדול בחומה	9

6 הקרא את הקטע הבא:

> ״אתם מחטטים בין ההריסות ומוצאים כמה לבנים גדולות אשר ככל הנראה נפלו מהחומה המתפוררת. מתחת לאחת מהן שרוע שלד נוסף של קובולד, אך לא נראה כי ישנו כאן אוצר והלבנה כבדה מדי, ואינכם מצליחים להזיז אותה.״

שה״מ: תן לשחקנים לבחור שוב מבין האפשרויות שניתנו בקטע מס' 5. סמן לעצמך שעבר תור אחד של זמן משחק, בעוד הדמויות בוחנות את הלבנים שנפלו.

7 הקרא את הקטע הבא:

> ״אתם מתקרבים אל הקיר בזהירות ומחפשים בו חורים שתוכלו להסתכל דרכם פנימה, בתקווה לגלות מעט רמזים על מה שנמצא בצד השני.
> לרוע מזלכם, כל החורים בחומה גבוהים מדי בשבילכם. אתם ממשיכים לחפש בקפידה, ואתם מוצאים חורים אחרים לאורך החומה המזרחית מצד ימין. חלקם נמצאים די קרוב לרצפה, ואתם מציצים דרכם בזהירות.
> ״בתוך החומה אתם רואים חצר גדולה, ובה הריסות של טירה. ההריסות הינן עתיקות אך אינן מתפוררות כל־כך כמו החומה החיצונית שלצידה אתם נמצאים עתה. רק קומה אחת של הטירה עדיין עומדת על תילה; שאר הקומות והחלקים העליונים התמוטטו, ושרידיהם כבר פזורים ברחבי החצר.
> ״אתם רואים קבוצת יצורים עומדים בצילה של החומה, נמנעים מאור השמש הישיר. אלו קובולדים! נראה כי יש כעשרה מהם, אולם אינכם רואים אותם די ברור כדי לקבוע מהו מספרם המדויק, או לראות איזה ציוד נמצא בידיהם.״

שה״מ: סמן תור אחד של זמן משחק שעבר במציאת החורים ובהתבוננות דרכם. עודד את השחקנים לתכנן מה עליהם לעשות עתה.

בשעה שכולם משוחחים, אמור למפאי לצייר את האזור שבתוך החומות, והקרא את הקטע הבא:

> ״רוחבה של החומה הוא 3 מ'. שביל, המתחיל מן השער, מוביל צפונה דרך האבנים והעפר, לאורך 27 מ' עד לזוג הדלתות שבמרכז הקיר הדרומי של חורבות הטירה. רוחבן של דלתות אלו הוא 6 מ'. אורכם של קירות הטירה מכל אחד מצידי הדלתות, ממזרח וממערב, הוא 24 מ'. אורכו של כל אחד מהקירות הצדדיים של הטירה הוא 30 מ', וקצותיהם הצפוניים של קירות אלו מסתיימים כשהם מגיעים עד לצלע ההר, התלולה והמחוספסת.״

שח"מ: אם החבורה תחליט להיכנס דרך החור הקטן בחומה, קרא את קטע 10. אם הם הולכים אל השער הסגור, קרא את קטע 8. סמן עוד תור זמן העובר בשעת הדיון וההליכה הקצרה בחזרה אל החורבות החיצוניות מול החומה.

8 **שח"מ:** החבורה ניגשת לדלתות הסגורות בשער הראשי. כאשר הם יגיעו לשם, הם עשויים לנסות לפתוח את הדלתות, אולם ללא הצלחה. הרשה להם לבחור שוב באחת מהאפשרויות המפורטות במס' 5.

9 **שח"מ:** אם הדמויות עוד לא הביטו דרך החורים בקיר, גלגל 6p1. אם התוצאה היא 1-3, יפתיעו הקובולדים את החבורה: בקרב העומד להתרחש, כל אחד מהקובולדים יזכה בירית קליעים חופשית אחת בטרם תוכל החבורה לפעול. אם התוצאה היא 4-6, לא יופתעו הדמויות, והקובולדים לא יזכו בשום התקפות חופשיות, אך יתקיפו בכל זאת. קרא את הקטע מס' 10.

10 **שח"מ:** הקובולדים בחצר הם שומרים. הפקודות שקיבלו הן לא לאפשר לאיש להיכנס לחורבה. הם ראו את החבורה, סגרו את השער הראשי, וימשיכו להחזיק אותו סגור, כדי למנוע מהחבורה לפרוץ את הדלתות בכוח.

שומרים קובולדים אלו הם הגדולים מבני שבטם ולרשותם המספר המרבי האפשרי של נקודות פגיעה (4 לכל אחד). הם חמושים בקשתות קצרות, חיצים וחרבות קצרות. לכל קובולד יש 2 אשפות חיצים (20 בכל אשפה), כך שאין לך צורך לערוך רישום ומעקב אחרי מספר החיצים שנותרו להם. כל דמות הנפגעת מחץ של קובולד תספוג 1-6 נקודות נזק, אך יצורים חלושים אלה יגרמו רק לנזק של 1-4 נקודות בהתקפה עם חרב קצרה. מאחר וקובולדים הינם יצורים בעלי ½ קוביית-פגיעה בלבד, עליך להשתמש בשורה המסומנת "עד ל-1 קוביית פגיעה" בטבלת גילגולי הפגיעה.

כל קובולד נושא נרתיק עור קטן ובו 8 עד 18 פ"נ, אך אין לו כל אוצר אחר.

לחש הרדמה שיוטל על הקובולדים ירדים מייד את כולם. אם יקרה דבר זה, עצור (בלי להתחשב במה שקורה באותו רגע) וקרא את מס' 16. כעת הקרא לשחקנים את הקטע הבא:

> "בשעה שהקובולדים מתחילים לירות לעברכם, ניתן לחלקכם לתפוס מחסה מאחורי האבנים הגדולות בחצר. מה ברצונכם לעשות- להשיב ירי לעברם, להתקרב, או פעולה אחרת?"

שח"מ: ברר מה מתכננת כל דמות לעשות, על ידי שתשאל את השחקנים אחד אחד. אם הם רוצים לדון במצב, יחלפו סיבובים של זמן, בעוד הקובולדים ממשיכים לירות. סמן סיבוב אחד של זמן משחק עבור כל דקה של זמן אמיתי בה ימשיכו השחקנים לשוחח, ובצע סיבוב אחד של גלגולי פגיעה עבור הקובולדים! גם חלק של דקה נחשב כסיבוב מלא. על הדמויות לתפוס מחסה עוד לפני שהן מתחילות לשוחח, ואתה רשאי להזכיר זאת לשחקנים.

מטרת היתקלות זו היא להציג ירי של קליעים. הקובולדים פותחים בירי ברגע בו נכנסת החבורה מבעד לחור בחומה. קרב זה עשוי להוביל למצבים הבאים:

א. הדמויות מגיבות בירי קליעים משלהן, והן אינן מתקרבות אל הקובולדים. כמה דמויות יוכלו לתפוס מחסה מאחורי אבנים גדולות. אם כך קורה, קרא את קטע מס' 12.

ב. אחת או יותר מן הדמויות נעות אל המפלצות ויורות לכיוונן מספר פעמים. אם כך קורה, קרא את קטע מס' 13.

ג. הדמויות מתקדמות בזהירות אל הקובולדים, תוך שימוש באבנים גדולות כמחסה. אם כך קורה, קרא את קטע מס' 14.

ד. אחת או יותר מן הדמויות נותרות בתוך חור הכניסה, ומושכות את תשומת לב הקובולדים, בעוד האחרות מקיפות אותם. אם ייעשו כך, יהיו הקובולדים עסוקים בירי קליעים, כך שהחבורה תוכל לפרוץ פנימה בכוח. אם נעשה כך, קרא את מס' 15.

ה. כל הדמויות יוצאות בחזרה החוצה, והולכות מסביב בחזרה אל שער הכניסה. הן עדיין לא תוכלנה לפרוץ אותו ולהיכנס, ויהיה עליהן לחזור אל החור בקיר (או הביתה).

קובולדים

דרוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	½
קצב תנועה:	30 מ'
מס' התקפות:	1 חרב או 1 חץ (טווח 45/30/15)
נזק:	1-4 או 1-6
ניצל כמו:	אדם רגיל
מוראל:	6
נקודות פגיעה:	4 לכל אחד
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	5 לכל אחד

11 **שח"מ:** החבורה תוקפת את הקובולדים בקרב פנים-אל-פנים. אם ניתן, תתקיף כל מפלצת דמות שונה. אתה רשאי לבחור את היריבים, או לקבוע את המטרות באופן אקראי.

בכל סיבוב לחימה, זכור לשאול כל שחקן מה מתכוונת דמותו לעשות, בצע גלגול יוזמה, ואז נהל את הפעולה.

כאשר נהרג הקובולד הראשון, גלגל 6p2 בכדי לבדוק מוראל. אם התוצאה שקיבלת היא 7 ומעלה, ינסו הקובולדים לברוח לכיוון חורבות הטירה. אם זאת, הם יצורים איטיים, וכל דמות שאיננה לבושה בשריון מתכתי תהיה מסוגלת לתפוס אותם. אם נתפס קובולד כלשהו, יעצרו הקובולדים כולם ויילחמו עד מוות.

כאשר נהרגו או הסתלקו כל הקובולדים, מגיעה היתקלות זו לסיומה. חדל למדוד את זמן המשחק בסיבובים. החשב את הקרב כולו כתור 1 של זמן, וקרא את קטע מס' 18.

12 **שח"מ:** אחת או יותר מהדמויות מתחילה לירות קליעים לעבר הקובולדים. הטווח הוא 33 מ'. אם דמות כלשהי משתמשת בקשת ארוכה או ברובה-קשת, הטווח הוא בינוני, ואין צורך בתיקון גילגולי הפגיעה כתוצאה מהטווח. דמות היורה בקשת קצרה חייבת להפחית עונשין של 1- מכל גלגול פגיעה, מאחר ולגביה הטווח הוא ארוך. המרחק גדול מדי לשימוש בקלע, או כלי-נשק המושלכים ידנית. יש להזכיר לשחקנים לערוך רישום של מס' החצים או קליעי-הקשת בהם הם משתמשים! אם נגמרו לדמות החצים או הקליעים, אין היא יכולה לירות עוד.

הקובולדים נמצאים תחת מחסה, ולדמויות ניתן לתפוס מחסה בעצמן. הקובולדים יירו לעבר אותן דמויות היורות עליהם בחזרה. כאשר יורים לעבר מטרה הנמצאת כולה תחת מחסה, יש להפחית את כל גילגולי הפגיעה בעונשין של 4- . ולכן יזדקקו הקובולדים לגילגול פגיעה של 20 בכדי לפגוע בדמות הלבושה שריון-לוחות והנמצאת תחת מחסה (מאחר ותוצאה של 20 תמיד פירושה פגיעה, אלא אם הטווח גדול מדי). דמויות המנסות לירות על קובולדים שתחת מחסה יזדקקו לגילגול פגיעה של 16 (במקום ה-12 הרגיל הדרוש כדי לפגוע ביצור בעל דרג"ש 7), אך יש לזכור לתקן תוצאות אלו בהתאם להשפעות הטווח או זריזות היורה.

הקובולדים ימשיכו לירות עד שימותו רובם. כאשר נותרים בחיים רק 3 (או פחות) קובולדים, ינסו הניצולים לרוץ אל דלת הכניסה של חורבות הטירה הפנימית.

הדמויות רשאיות לירות בקובולדים הרצים משך 2 סיבובים. לקובולדים הרצים אין מחסה, ודרוש רק גילגול פגיעה של 12 ומעלה (לפגיעה בדרג"ש 7) כדי לפגוע בם. הדמויות רחוקות מכדי שניתן יהיה להן לתפוס אותם. אם הניצולים יגיעו אל הדלת, הם יכנסו, יסגרו את הדלת מאחוריהם, ינעלו אותה, וירדו במדרגות לקומה 2 במבוך.

13 **שח"מ:** ראה מהו הטווח של הקשתות הקצרות של הקובולדים: 45/30/15. המרחק שבין הקובולדים לבין מטרותיהם הוא 31 - 45 מטרים, כך שהטווח הוא ארוך, וגילגולי הפגיעה מופחתים בעונשין של 1-. טווח של 15 מ' או פחות הוא טווח קצר, ובו ניתן בונוס של

+1 לגילגולי הפגיעה. מרחק הנמצא בין שני טווחים אלה (16-30 מטרים) הוא טווח בינוני, ואינו משפיע על גילגולי פגיעה.

במהלך היתקלות זו עליך לעקוב בקפידה אחרי מיקומה המדויק של כל דמות. כשהדמויות נעות, משתנה טווח ירית הקליעים. דמויות הלבושות בשריון מתכת נעות במהירות של 6 מ' לסיבוב; בשריון עור, 9 מ' לסיבוב; ללא שריון, 12 מ' לסיבוב.

כאשר נכנסת החבורה מהחור בחומה, מסתתרים הקובולדים מאחורי ערימת אבנים ועפר הנמצאת ליד השביל שבצד הפנימי של החומה. הם נמצאים במרחק 33 מ' מהחבורה, כך שהתקפות הראשונות של ירית קליעים מצידם הן מטווח ארוך (הפחת עונשין של 1- מכל גילגול פגיעה).

ניתן לך לבחור או לקבוע בצורה אקראית למי מהדמויות מכוונות התקפות אלה.

במהלך סיבוב התנועה הראשון, דמויות שינועו לעבר הקובולדים יכנסו לטווח בינוני (גילגול הפגיעה חוזר להיות רגיל). הקובולדים יכוונו את כל הקליעים שיירו לעבר הדמויות המתקרבות, ויתעלמו מאותן דמויות התופסות מחסה.

עקוב בקפידה אחר מיקומן של הדמויות, ואחר כל סיבוב העובר בזמן משחק.

זכור לגלגל לבדיקת היוזמה בכל סיבוב, כדי לקבוע אם הדמויות נעות לפני או אחרי שהספיקו הקובולדים לירות את חיציהם.

כאשר דמות כלשהי מגיעה למרחק 6 מ' ומטה מן הקובולדים, יפילו כל המפלצות את הקשתות שלהן וישלפו חרבות. הקובולדים יתקפו מיד; קרא את קטע מס' 11.

14 הקרא את הקטע הבא:

> ”אתם רואים כי מטר החיצים הוא מסוכן, לכן אתם מתקרבים לאט ובזהירות, תופשים מחסה מאחורי אבנים גדולות ונעים מאבן אל אבן.”

שה"מ: אם נעשה שימוש באסטרטגיה זו, יהיו כל הדמויות תחת מחסה, אך קצב התנועה שלהן יופחת למחצית המהירות הרגילה. עקוב אחר מיקומה של כל אחת מן הדמויות בכל סיבוב וסיבוב. כל מי שיינסה לירות בדמויות המשתמשות באסטרטגיה זו יאלץ להפחית עונשין של 2- מכל גלגולי הפגיעה שלו. קרא את קטע מס' 13 כדי לראות איך לטפל בירית הקליעים, אולם זכור כי

(א) הדמויות נעות במחצית מהירות התנועה הרגילה

(ב) הקובולדים מקבלים עונשין של 2- לכל גילגולי הפגיעה של ירי הקליעים.

15 הקרא את הקטע הבא:

> ”אתם מחליטים להתפצל. מישהו נשאר פה בחור בחומה כדי למשוך את תשומת לב הקובולדים, בעוד חלק מכם יוצאים חזרה החוצה והולכים מסביב אל השער הקדמי.”

שה"מ: מלבד שימוש בלחש **הרדמה** על הקובולדים, זוהי האסטרטגיה הטובה ביותר. כל הקובולדים ימשיכו לירות על הדמויות שליד החור בחומה.

עקוב אחר הזמן העובר! לדמות בשריון מתכתי (הנעה 6 מ' לסיבוב) ייקח שישה סיבובים להגיע אל הדלתות. במשך זמן זה, כל הקובולדים ימשיכו לירות לעבר הדמויות הנמצאות ליד החור בחומה, ואם אף אחת מן הדמויות אינה משיבה אש לעברם או מתקדמת לקראתם, יפסיקו 3 קובולדים לירות ויחזיקו את הדלתות.

כאשר הדמויות מנסות לפרוץ בכוח את דלתותיו של השער הקדמי, גלגל 1ק6. תקן את התוצאה לפי העובדות הבאות:

הפחת 1, משום שהדלתות נעולות.

הוסף את השפעת הכוח של הדמות החזקה ביותר מבין אלו הפורצות את הדלת (1+ עבור מידת כוח של 13-15, וכו').

הוסף 1 עבור כל דמות נוספת העוזרת לפרוץ את הדלת, ללא התחשבות במידת הכוח שלהן (1+ אם 2 דמויות מנסות לפרוץ את הדלתות, 2+ עבור 3 דמויות וכו').

הפחת 3 אם קובולדים מחזיקים את הדלתות שלא ייפתחו.

אם התוצאה המתוקנת היא 5 או 6 הדלתות נפרצות ונפתחות, הדמויות יכולות להיכנס, והקובולדים שולפים בינתיים את חרבותיהם. אף אחד מהצדדים אינו זוכה בהתקפות חופשיות. קרא את מס' 11, על־מנת לנהל את הקרב פנים־אל־פנים.

16 הקרא את הקטע הבא:

> ”כאשר אתה מטיל את לחש ההרדמה, אתה רואה את כל הקובולדים עוצרים ומתמוטטים.”

שה"מ: הקרב הגיע לסופו. הפסק לעקוב אחר הזמן בסיבובים. ניתן לדמויות להתקרב אל הקובולדים או לעשות ככל העולה על רוחן. הדמויות יוכלו להרוג בקלות את כל הקובולדים הישנים. אם הן מחזיקות באחד או יותר מהם כשבויים, וקושרות אותם בחבלים, קרא את קטע מס' 17.

אם לא, קרא את קטע מס' 18.

17 הקרא את הקטע הבא:

> ”אתם קושרים את הקובולד היטב. כעת הוא שבוי בידכם. האם אתם רוצים להעיר אותו ולשוחח עימו?”

שה"מ: אם הדמויות אינן מעירות את הקובולד, קרא את מס' 18. אם הן מעירות אותו, המשך:

> ”הקובולד מתעורר ומביט סביבו מבוהל. הוא נאבק מעט, אולם מוצא כי הוא קשור היטב. בקול מוזר, הדומה לנביחת כלב, הוא נוהם: 'מה אתם רוצים?' ”

שה"מ: שחק את תפקיד הקובולד השבוי. הוא יסרב לגלות דבר אודות שאר המבוך, אך יגלה כי הוא אחד השומרים שהוצבו כאן כדי לדאוג לכך שאיש לא ייכנס לחורבה. הקובולד יציע לתת לדמויות כסף תמורת שחרורו (ושחרור כל שאר הקובולדים שנותרו). הוא יבקש מהחבורה שתתיר את כבליו, כדי שיוכל להראות להם היכן נמצא האוצר.

אם תתיר החבורה את כבליו, ירוץ הקובולד אל דלת הטירה ההרוסה ויברח!

אם החבורה מתעקשת להשאיר את הקובולד קשור, הוא יוביל אותם לערימה של אבנים ועפר הנמצאת ליד חורבות המגדל המזרחי. לאחר שיחפור כדקה, הוא יוציא קופסת ברזל קטנה, אשר אינה נעולה. הקופסה מכילה 100 פ"ז ואבן־חן שחורה (שוהם, בערך של 50 פ"ז).

אם תרצה החבורה להרוג את הקובולד לאחר שזה נתן להם את האוצר, הזכר לדמויות הצדיקות כי הן היו שומרות על חלקן בעיסקה, והיו משחררות את הקובולדים. אם ישוחררו כל הקובולדים, הם יעזבו בשקט. לאחר שיודו לחבורה. הם יעזבו את הטירה דרך השער הקדמי וילכו להתחבא בהרים.

לאחר שעזבו כל הקובולדים, קרא את מס' 18.

18 הקרא את הקטע הבא:

> ”אתם אוספים את האוצר מהקובולדים המתים, ומוצאים בסך הכל 80 פ"נ בשקים שלהם, וגם 8 אשפות חיצים, עם 10 חיצים בכל אחת, אך חרבותיהם הקצרות אינן עשויות טוב, והינן חסרות־ערך.”

שה"מ: עצור עכשיו את המשחק, וספר לשחקנים על כל אחת מדרכי הפעולה האפשריות בקטע מס' 10.

אתה יכול להקריא לשחקנים כל סעיף או לשחק כל אחד, כאילו התרחש באמת! אם אתם משחקים אותם, התייחסו לסעיפים נוספים אלה כאל אימון בלבד: זכרו מה מספר נקודות הפגיעה ואיזה ציוד נמצא ברשות הדמויות עכשיו, וחיזרו ל"מצב רגיל" זה לאחר האימון.

כאשר אתם מוכנים להמשיך במשחק, קרא את קטע מס' 19.

19 **שה"מ:** כדי להמשיך בהרפתקה זו השתמש במפתח הבא של אזורי היתקלויות, ובו התיאורים של כל אזור במבוך. עקוב אחר מיקום החבורה במפה שלך וכאשר הם מגיעים למקום ממוספר, מצא את המספר המתאים

במפתח שבידיך וקרא את התאור.

זכור לערוך רישום של הזמן העובר. המהירות בה תנוע החבורה בכל תור שווה למהירות התנועה של הדמות האיטית ביותר בינהם (ככל הנראה תהא זו מהירות תנועה של 24 מ' לתור).

השתמש בטבלאות סדר המאורעות, כדי לוודא כי אתה מנהל כל תור והיתקלות כראוי. במידה ואתה ניתקל בבעיות כלשהן, הזכר לשחקנים כי גם אתה עדיין לומד, מצא בחוברת זו את ההסבר על המצב וקרא אותו.

קומת מבוך ראשונה

מידע לשה"מ

ניתן להשתמש בקומה הראשונה של מבוך זה למספר משחקים קבוצתיים. היא תוכננה תוך כדי שימוש בקווים המנחים המופיעים בעמודים 55–58. ישנם בה אוצרות שהושמו בהתאם לתדירות הנתונה. מכל החדרים, שליש הינם ריקים, בשליש יש מפלצות, בשישית ישנן מלכודות ושישית הינם "מיוחדים".

אחד החדרים (מס' 27) מכיל מפלצות מסוכנות ומצב קשה, ודמויות מתחילות אסור שיכנסו אליו (וש"מ בלתי־מנוסה אסור שינהל אותו!). הדלתות לחדר זה נעולות בצורה מיוחדת, כדי למנוע מכל דמות מדרגה ראשונה מלהיכנס. כאשר דמות כלשהי מגיעה לדרגת הנסיון השנייה, ניתן לה להיכנס לחדר זה.

הקומה השנייה של המבוך נותרה כך שתוכל אתה למלא אותה; נתונה כאן מפה, ובנוסף גם רשימה של מפלצות אפשריות. בקומה הראשונה לא תיתקל החבורה במפלצות משוטטות, אך יהא עליהן להתחיל להופיע בקומה שניה ושלישית. קומת המבוך מס' שלוש נותרה כך שתוכל אתה ליצור את כולה, ואם תרצה, תוכל להוסיף גם קומות עמוקות יותר.

יש לאפשר לדמויות לעזוב את המבוך בכל רגע, ובכל פעם שיזדקקו למנוחה ולריפוי. מאחר ועיר מגוריהם קרובה למבוך, לא יהיה לדמויות צורך לבלות לילה בפנים. מספר מבוכים אחרים עלולים להיות כה רחוקים עד כי המסע חזרה לעיירה יהא חסר־תועלת. בילוי לילה קצר בחדר בלתי־מאוכלס במבוך שכזה יאפשר לדמויות מטילי כשפים ללמוד מחדש את לחשיהם, ולרפא בבוקר דמויות שנפצעו קשה. בצורה זו ניתן לחקור מבוך זה משך מספר ימים, או עד אשר נאספה כמות מירבית של אוצר.

להלן מספר תכונות קבועות של המבוך שלפניך (אותן ניתן לתאר לשחקנים):

כל הקירות, התיקרות והרצפות עשויים אבן. גובהם של כל הקירות הוא 3 מטרים (בפנים). כל האזורים חשוכים; על הדמויות לשאת איתן מקורות אור.

כל תיאורי החדרים כוללים את הפרטים הבאים של מידע, לפי סדר זה:

1. גודל, מידות מצפון לדרום וממזרח למערב.
2. כניסות ויציאות
3. תוכן החדר

מפתח אזורי היתקלויות: קומת מבוך ראשונה

20 כניסה

השביל דרך ההריסות מוביל מהשער הראשי לדלתות הטירה החרבה. קירותיה של הטירה עדיין יציבים והדלת היא הכניסה היחידה אליה. הדלתות אינן נעולות, וניתן לפתוח אותן בקלות.

אם מישהו יטפס על הקירות מבחוץ, הוא יגלה כי הקומה התחתונה של הטירה עומדת עדיין על תילה, אך הקומות העליונות התמוטטו לחלוטין, וההריסות שמסביב הן כל שנותר מהן.

כאשר יפתחו הדלתות, יראו הדמויות את החדר הראשון בטירה. הקרא לשחקנים את הקטע הבא:

> "הדלתות שרוחבן 6 מ' נפתחות כלפי פנים, ואתם רואים את שרידיו של חדר ריק שגודלו 10 מ' X 12 מ'. במרכז הקיר המזרחי והקיר המערבי ישנם פתחים ריקים, ללא דלתות. דלת רגילה אחת נמצאת במרכז הקיר הצפוני. החדר מכיל מעט זבל והריסות, אך לא מספיק כדי להסתיר יצור חי."

שה"מ: כשהחבורה תיכנס אל החדר, יואר האזור באור שמש, אולם החדרים בצדדים ישארו חשוכים. שאל את השחקנים אלו מקורות אור עומדים לרשות דמויותיהם, ורשום לעצמך מי מהדמויות מדליקה ונושאת איתה מנורה או לפיד. לא כולם חייבים לשאת בעצמם מקורות־אור.

החבורה יכולה לערוך חיפוש באזור זה בטרם תמשיך בדרכה, אך שום דבר מעניין כבר לא נותר כאן.

ניתן לחבורה להמשיך צפונה, אל הדלת הבאה,

לצאת מערבה – לחדר 22, או מזרחה – לחדר 23.

21 עצור, טעות:

שה"מ: אינך אמור להקריא סתם כך לשחקנים את המידע המופיע כאן. במקום זאת, כאשר מגיעה החבורה לאזור כלשהו במפה, יהיה עליך למצוא במפתח ההיתקלויות שלפניך את הקטע בעל המספר הזהה, ולהשתמש במידע שבו.

אין כל אזור מספר 21 במפה. הבט היטב במפה, מצא את המקום בו נמצאת כרגע החבורה, ואז גש לקטע בעל המספר המתאים.

22 האולם המערבי

זהו חדר בגודל 10X10 מטרים ובו פתחים בקירות המערבי והמזרחי. נמצאים בו שרידיהם של שלושה כיסאות ושני שולחנות־כתיבה קטנים. במרכז הקיר הצפוני נמצא אח.

במידה והדמויות עורכות בחדר חיפוש יסודי, הן ימצאו בו שלוש כפיות כסף ישנות, בשווי 10 פ"נ כל אחת, ושקיק קטן של אפונים מיובשות.

במידה והדמויות מחפשות בתוך האח, הן יגלו כי הארובה חסומה לגמרי בקורות־עץ ישנות. אם מישהו מחפש בארובה, הקרא את הקטע הבא:

> "אתם מביטים במעלה הארובה, ומחטטים בתוכה בניסיון לראות אם נמצא בה משהו בעל ערך. לפתע נוחתת על ראשכם ערימת לכלוך, ויצור גדול ושחור פורץ החוצה בטיסה!"

1 עטלף ענק

דרוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	2
קצב תנועה:	60 (20) מטר
מספר התקפות:	1
נזק:	4p1
ניצל כמו:	לוחם: 1
מוראל:	8
נקודות־פגיעה:	9
נטייה:	ניטרלי
ערך בנק"נ:	20

קצב התנועה שניתן כאן עבור העטלף הינו למעשה מהירות מעופו. העטלף עף החוצה מהארובה ותוקף את הדמות המחטטת בה. אם יפגעו בו הדמויות, יהיה עליך לזרוק 6p2 כדי לבדוק מוראל: במידה שהתוצאה המתקבלת היא 9 או יותר, יעוף העטלף, יימלט מבעד לפתח שבקיר המערבי, וינחת על אחת הקופסאות שבחדר מס' 28. במידה שהתוצאה אותה קיבלת היא 8 או פחות, יישאר העטלף פה וימשיך להילחם עד המוות.

אחת מפיסות הליכלוך שנעקרו ממקומן על ידי העטלף היא בעצם אבן־חן (שוהם) בשווי של 50 פ"ז. עם זאת, לא ניתן יהיה לגלות את אבן־החן אלא אם כן תחפש אחת הדמויות ביסודיות בערימת הליכלוך החדשה.

23 מסדרון:

זהו אזור בגודל 10X6 מ' עם פתחים בקירות מצד מזרח ומערב, ודלתות עץ רגילות בקירות מצפון ומדרום. החדר מכיל מעט אשפה, אך אין בו שום דבר מענין.

24 האולם המזרחי:

בחדר זה, שגודלו 10X10 מ', ישנם פתחים ריקים בקירות שמצד מזרח ומערב, אך הדלתות שהיו שם חסרות. בקיר הצפוני קבוע אח. החדר מכיל את שרידיהם של ארבעה כיסאות ושולחן קטן אחד.

אם יחפשו הדמויות בחדר, הן ימצאו בו כרית ישנה ממולאת בנוצות. בארובה ישנה לבנה רופפת שמאחוריה מוסתר פגיון עשוי כסף.

הלבנה הרופפת תתגלה באופן אוטומטי על ידי כל דמות שתחפש בארובה, אך כל נסיון להזיז אותה יגרום להתמוטטותן של קורות־העץ הישנות, אשר חוסמות את הארובה. הדמות שחיפשה בארובה תאלץ לבצע גילגול הצלה מפני בדיד־קסמים כדי לנסות לחמוק מן הקורות הנופלות. במידה והיא נכשלת בגילגול זה, תספוג הדמות נזק של 2–5 (1ק4+1) נקודות, ואפילו אם תצליח בגילגול, ייגרם לה נזק של 1 נקודה.

פגיון הכסף המוחבא מאחורי הלבנה הוא פגיון מאיכות מעולה, ולמרות שאינו קסום, ניתן יהיה למוכרו בעיר תמורת 75 פ"ז.

25 חדר־מיטות:

גודל החדר 12X10 מ', ויש בו שני פתחים ריקים בקיר המערבי ופתח אחד בקיר המזרחי. אח גדול ניצב במרכז הקיר הדרומי.

חדר זה היה פעם חדר־מיטות מפואר ביותר, אך הרהיטים היפים שהיו בו פעם – מיטת האפיריון, הכיסאות המרופדים בקטיפה, השולחנות והשטיחים – כולם בלויים עכשיו, מעופשים, מכוסים באבק, וחסרי כל ערך.

מסיבה כלשהי, המיטה המעופשת נראית לדמויות נוחה ביותר. שתי הדמויות שייכנסו ראשונות אל החדר ייאלצו לבצע גילגול הצלה מפני קסם! אם יצליחו בגילגול, לא יתרחש דבר – אך אם תיכשל דמות כלשהי בגילגול זה, ייגשו הקרבן (או שני הקורבנות) אל המיטה, ישכבו עליה, וישקעו מיד בשינה. הקורבן ימשיך לישון כך שנים רבות בלי שיזדקן וללא צורך במזון או במים.

ניתן להעיר את הקורבנות משינה קסומה זו בשלוש דרכים בלבד:

1) לחש **להסרת קסם** יסיר את הכישוף מעל הקורבן (ניתן לדמויות לשכור בעיר, תמורת תשלום, קוסם שיטיל לחש זה על הקרבן).

2) גרגיר אפונה, שיונח מתחת למזרון, יגרום לקרבן להתעורר מיד, אך זה יסבול מכאבי־גב עזים (הפחת 2– מסיכויי הפגיעה שלו מעכשיו ועד שינוח במיטה נוחה לילה שלם).

3) אם יונח על המיטה שבחדר 26 יתעורר הקורבן ללא תופעות לוואי.

כל ניסיון להעיר את הקורבן בדרך אחרת (למשל, לדגדגו בנוצה) ייכשל, והקורבן ימשיך לישון. פרט לכך אין החדר מכיל שום דבר חשוב.

26 חדר־מיטות:

חדר זה נראה בדיוק כמו חדר 25, אך יש בו שני פתחים בקיר המזרחי ורק פתח אחד בקיר המערבי. המיטה שבחדר זה איננה מזיקה כלל, ואף יכולה להועיל: אם יונח בה קורבן שהורדם ע"י המיטה בחדר 25, הוא יתעורר לאחר שלוש דקות, בריא ורענן לאחר השינה. בנוסף לכך, ניתן לנצל את המיטה שכאן בכדי לרפא את השפעות החנק הקטלני שנגרם מהעובש הצהוב, ואת השפעת כח ההקסמה של ההרפיות (קרא על סכנות אלה בתיאור חדר 27).

אם ידגדגו את הקורבן בעודו שוכב במיטה זו, תתעטש המיטה כולה באורח־קסם, ותגרום לעובש שבחדר להתעופף באוויר– דבר שיחייב את כל אלו הנמצאים בחדר לבצע גילגול הצלה מפני קסמים, ויגרום לאלו הנכשלים בגילגול להתחיל להתעטש בעצמם, מבלי שיוכלו לעשות דבר פרט לכך!

העיטוש יימשך 4 סיבובים מהרגע בו התחיל, והרעש ימשוך לכאן את המפלצות שבחדר 35, כך שאלו יגיעו לכאן תוך 1 סיבוב מהרגע שיתחילו הדמויות להתעטש.

27 חדר האוכל:

הערה חשובה: את הדלתות של חדר זה מסוגלת רק דמות מרמה 2 או יותר לפתוח. יהיה עליך לקרוא את כל תיאור ההיתקלות שלפניך *לפני* שתתחיל לשחק אותו. כשתרגיש שאתה מוכן באמת, הקרא את הקטע הבא לשחקנים:

"זהו חדר גדול, בגודל 20X10 מטר, ולו 5 דלתות, 2 בכל קיר ממזרח וממערב ועוד אחת בקיר הדרומי. אח גדול, עשוי שיש, ניצב במרכז הקיר הצפוני.

"שולחן ארוך מעץ, שלושה מ' רוחבו ו–12 מטרים אורכו, ממלא את מרכז החדר. מסביבו ניצבים 12 כסאות עץ פשוטים, 5 לאורך כל צד ואחד בכל קצה. בכסאות שבקצות השולחן, ובשניים מהכסאות מכל צד, יושבים שלדים, 6 בסך בכל. הם לבושים בלויי סחבות, שככל הנראה הינם שרידיהם הבלויים של בגדי־ערב מפוארים, שמלות וחליפות. השלדים יושבים זקופים בכיסאות אך אינם זזים ממקומם.

"על השולחן, לפני כל כיסא, ניצבת צלחת מוזהבת ומשני צדדיה סכו"ם כסף דהוי. על הצלחות עומדים גביעים מאובקים מזכוכית. השולחן עשוי מעץ ואין עליו מפת־שולחן."

שה"מ: מהמקום בו עומדת הקבוצה, ליד הדלת, לא ניתן לדמויות להביט אל תוך האח. שם, בצללים, אורבות להם שתי הרפיות.

2 הרפיות

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	*3
קצב תנועה:	20 (6) מטר בהליכה או 50 (16) בטיסה.
מספר התקפות:	2 שריטות / 1 נשק + מיוחד
נזק:	1ק4 / 1ק4 / 1ק6 + הקסמה
ניצל כמו:	לוחם: 6
מוראל:	7
נקודות־פגיעה:	15 לכל אחת
נטייה:	רשע
ערך בנ"נ:	50 לכל אחת

יצורים איומים אלה הפילו פחד על הקובולדים ועל כל היצורים האחרים באזור כך שאלו עוזבים אותן לנפשן. ההרפיות, בתורן, נשארות בחדרן – וטורפות רק את אותם קורבנות מזדמנים הנכנסים לחדר. השלדים בחדר הם כל שנותר מאותן סעודות קודמות.

כאשר נפתחת אחת הדלתות, מתחילות ההרפיות לשיר דואט. כל הדמויות הנמצאות במרחק שמיעה חייבות לבצע גילגול הצלה מפני קסם, כי שירתן של ההרפיות היא מהפנטת: אם דמות כלשהי נכשלת בגילגול ההצלה שלה, תיפול אותה דמות קורבן לכוח **ההקסמה** של השיר (השפעות ההקסמה מוסברות בפרוט בעמוד 28 של חוברת זו) ותשמע לא שיר, אלא מוסיקה נפלאה. דמויות שיצליחו בגילגולי ההצלה לא יוקסמו ע"י ההרפיות, והשיר יישמע להן כהמולה של צרחות וקולות צורמים. יש צורך רק בגילגול הצלה אחד בפני שירת שתי ההרפיות.

אם החבורה תסגור מיד את הדלת, יוכלו אותן דמויות שלא הוקסמו לגרור מן החדר את חבריהם **המוקסמים** (אם כי אלו בודאי יתנגדו לעזוב את החדר). את השפעת ההקסמה ניתן לבטל ע"י הטלת הלחש **להסרת קסם** (ניתן למצוא בעיר קוסם שיטיל לחש זה על הקורבן תמורת 100 פ"ז), או על ידי הנחת הקורבן במיטה שבחדר 25 (הגורמת לשינה) ולאחר מכן במיטה שבחדר 26 (שתעיר את הקורבן ותבטל את השפעת **ההקסמה**).

במידה והדלת אינה נסגרת מיד, ייכנס הקורבן לחדר, יקיף את השולחן, וימשיך ללכת בכיוון האח.

במידה וכהן מנסה לגרש את השלדים, גלגל את הקוביות כרגיל, אך דבר לא יתרחש, מאחר ואותם שלדים הינם שלדים רגילים, ולא מפלצות שהונעו באורח־קסם.

אם תתקיף אחת הדמויות את ההרפיות, יתעופפו המפלצות ברחבי החדר או מעל השולחן, תוך שהן נמנעות ככל האפשר מלהילחם. אם זאת, הן ימנעו מלנחות על השולחן או לגעת בו. אם נלכדת אחת ההרפיות בין שתי דמויות או יותר לא תישאר לה ברירה אלא להילחם בדמויות.

במקרה ודמויות־השחקן נוגעות בצלחות הזהב, או אם תטפס אחת מהן על השולחן כדי להתקיף את ההרפיות המעופפות, עלול להתרחש דבר נורא. כי צלחות ה"זהב" עשויות למעשה מפח, והן מכוסות בעובש צהוב!

עובש צהוב

דירוג שריון:	
קוביות פגיעה:	1*
קצב תנועה:	0
מספר התקפות:	1 ענן נבגים
נזק:	1ק4 + חנק
ניצל כמו:	לוחם: 1
מוראל:	אין
נקודות פגיעה:	4 לכל צלחת
נטייה:	לניטרליות
ערך בנק"נ:	15 לכל צלחת

פיסות העובש שעל הצלחות קטנות יותר מהרגיל.

גלגל 1ק6 עבור כל צלחת בה נוגעות הדמויות; במידה והתוצאה שקיבלת היא 1–3, ישחרר העובש ענן קטן של נבגים, שישפיע רק על הדמות שנגעה בצלחות. הקורבן יספוג נזק של 1ק4, ואם הדמות נכשלת בגילגול הצלה מפני רעל, היא תחל להחנק ולהשתנק, מבלי שתוכל לעשות כל דבר אחר. דמות שנפלה קורבן לחנק תמות לאחר 6 סיבובים, אלא אם כן תלקח אל המיטה שבחדר 26 ותושכב בה.

כל דמות שתנסה לטפס על השולחן תפגע בשתיים מהצלחות, ויש סיכוי של 1:6 שכל אחת מצלחות אלה תפלוט ענן של נבגים (גלגל קובייה בנפרד עבור כל צלחת). במקרה זה יספוג הקרבן נזק של 1–4 נקודות מכל ענן ששחרר, אך ייאלץ לבצע רק גילגול הצלה אחד.

את העובש הצהוב ניתן להשמיד רק בעזרת אש. נגיעה בצלחת בעזרת לפיד תשמיד מיד את העובש שעל אותה צלחת, אך יהיה צורך לגלגל 1ק6 כדי לבדוק אם העובש שבצלחת לא הספיק לשחרר ענן נוספת של נבגים לפני שהושמד.

אם נהרגת אחת ההרפיות, הטל 2ק6 כדי לבדוק את המוראל של השנייה: אם התוצאה שהתקבלה היא 8 או יותר, תיכנע אותה הרפיה ותציע לדמויות את כל אוצרותיה, אם הללו יסכימו בתמורה לתת לה לצאת לחופשי. אם יסכימו הדמויות לכך, תוציא ההרפיה תיבה שטוחה ממתחת לשולחן. תיבה זו הינה נעולה, אך להרפיה יש מפתח. היא תפתח את מנעול התיבה ותעזוב את החדר (במידה ולא יעצרו בעדה הדמויות) דרך הדלת שבקיר הדרומי, ומשם תמשיך החוצה כדי להימלט אל ההרים.

אם הדמויות חוקרות את ההרפיה לאחר שנכנעה, תספר להם המפלצת כי לפני זמן מה הגיע למקום קוסם והשתלט על הצינוק, וכי כעת הוא מתגורר בקומה עמוקה בצינוק והקובולדים משרתים אותו.

אם שתי ההרפיות נהרגות, תתגלה התיבה לאחר חיפוש בחדר. המפתח שנמצא בבור של זוחל האשפה יתאים למנעול; התיבה עצמה אינה ממולכדת.

תיבת־האוצרות של ההרפיות מכילה: כמה בגדי נשף ושאר תלבושות לסעודת־ערב, כולן מעופשות וחסרות ערך, 2000 פ"כ, שני זוגות של עגילים מזהב עם אבני־תורכיז משובצות בהם (בשווי של 500 פ"ז לכל זוג), ושני שיקויי־מרפא. תריסר מערכות הסכו"ם שעל השולחן שוות 5 פ"ז כל אחת אך הגביעים שווים כולם ביחד רק 1 פ"ז, וסביר שיישברו בדרך הקשה חזרה אל העיר.

צלחות הפח הינן חלודות וחסרות ערך.

28 מחסן:

אם העטלף הענק (מחדר 22) נמלט מהחבורה, הוא יימצא כאן עכשיו. הקרא את הקטע הבא לשחקנים:

> "זהו חדר בגודל 30X30 מטר, עם פתחים, ללא דלתות, בקיר הצפוני והמזרחי. החדר כולו מלא ארגזים ותיבות מסוגים וגדלים שונים, והוא נראה כמחסן."

שה"מ: כל הקופסאות בחדר זה מכוסות שיכבת אבק עבה, וברור שלא נגעו בהן משך זמן רב. החבורה לא תוכל לפתוח, להזיז, או לפגוע באף־אחת מהן בשום דרך שהיא!

אם ינסו הדמויות להקיש על אחת מהקופסאות, יעלה קול עבה מהקופסה הגדולה שבפינה, וישאל: "מי שם?". ללא כל קשר למה שיענו לו הדמויות, יוסיף הקול וישאל: "האם בארגל נמצא איתכם?" ושוב- ללא קשר למה שיענו הדמויות, יסיים קול זה באומרו: "אוה - אם כך, אז לא משנה!" ובכך יפסיק לדבר.

29 ארון:

לחדר קטן זה, שגודלו 10X3 מ', יש פתחים בקיר הדרומי והמזרחי, ללא כל דלתות. בפינה הצפון- מערבית עומדת קופסת כובעים ישנה ומאובקת.

הקופסה קשורה בחוט, ואם יחתכו הדמויות חוט זה הן יוכלו לפתוח את הקופסה ללא כל חשש. אך אם, לעומת זאת, תנסה אחת הדמויות לפתוח את קשר הלולאות הגדול שבראש הקופסה, תיאלץ אותה דמות להצליח בגילגול הצלה מפני רעל או לספוג נזק של 1–6 נקודות, מהרעל המרוח על החוט.

בתוך הקופסה נמצא כובע אדום של אישה, כולו מכוסה בעובש. הכובע הינו חסר ערך בפני עצמו, אך אם יוצא מן הקופסה, תתגלה מתחתיו סיכה של כובע מפלטינה יצוקה, ששוויה 100 פ"ז.

30 חדר מדרגות:

לחדר זה, שגודלו 20X6 מ' יש פתחים ללא דלתות בקירות הצפוני והמזרחי. גרם מדרגות ליד הקיר הדרומי מוביל למטה, לקומת המבוך מספר 2.

בפינתו הצפון־מערבית של החדר נמצא אח קטן, ועל המדרגות יושבים ארבעה קובולדים, השומרים מפני פולשים. החבורה תיתקל בהם רק אם תתחיל לרדת במורד המדרגות.

4 קובולדים

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	½
קצב תנועה:	30 (10) מטר
מספר התקפות:	1 חרב
נזק:	1ק4
ניצל כמו:	אדם רגיל
מוראל:	6
נקודות פגיעה:	3 לכל אחד
נטייה:	לרשע
ערך בנק"נ:	5

כאשר תיתקל החבורה בקובולדים, גלגל 2ק6 כדי לראות כיצד מגיבות על כך המפלצות. אם יחליטו להיות ידידותיות, הן יזהירו את הדמויות שלא להמשיך למטה אל הקומה השנייה המסוכנת במבוך. אם יחליטו לפתוח במשא־ומתן, ידרשו הקובולדים מן הדמויות תשלום של לפחות 10 פ"ז, ואחר־כך ימסרו להן מידע זהה. לכל קובולד יש שקית ובה 5 פ"נ, ואין לו ציוד אחר פרט לחרבו הפשוטה.

31 חדר המלכודות:

זהו חדר שגודלו 10X10 מ' ובו שני פתחים, ללא דלתות, בקיר מדרום וממזרח. במרכז החדר ניצבת קורת עץ גדולה. קצה אחד של קורה זו נשען על רצפת החדר, והקצה השני תלוי על חבל עבה אשר משתלשל מטבעת הקבועה בתקרה. החבל עצמו עובר דרך טבעות הקבועות בתקרה בקיר וברצפה, וקצהו

השני קשור מסביב לתיבת עץ גדולה, העומדת על הרצפה בדיוק מתחת לקצה המורם של הקורה.

אם יחתכו הדמויות את החבל, תיפול הקורה על תיבת־העץ, התיבה תתנפץ, וכל תכולתה תתפזר על פני הרצפה.

החבל הקשור לתיבה אינו מחובר למכסה, וניתן לפתוח את מכסה התיבה בקלות יחסית. התיבה אף אינה ממולכדת. בתוך התיבה נמצאים 500 פ"כ, 50 פ"ז, ואבן־חן צהובה (בשווי של 10 פ"ז).

הקובולדים ושאר היצורים הגרים במבוך נמנעו מלהיכנס לחדר זה כי חשבו שזו מלכודת קטלנית. המלכודת אינה מסוכנת כלל, אלא אם כן חותכים את החבל.

32 חדר הפסל:

זהו חדר בגודל 6X6 מטר, ולו דלת רגילה בקיר המזרחי ופתח (ללא דלת) בקיר שמצד מערב.

במרכז החדר ניצב פסל של איש נמוך בעל ראש דמוי־כלב (קובולד) הלבוש בשריון עור והמניף בידו חרב קצרה.

אם נוגעים בפסל, יסתובב חלקו האמצעי (החל מהצוואר ועד המותניים) בעיגול מושלם, וחרב האבן שלו תכה בדמויות הנוגעות בפסל, אם אלו לא יצליחו בגילגול ההצלה שלהם מפני בדידי- קסמים (אשר אותה יש לבצע הפעם תוך הפחתת 2- מתוצאת הקובייה). דמות שתיפגע על ידי החרב תספוג נזק של 2–8 נק"פ, בעוד דמות המצליחה בגילגול ההצלה שלה תצליח לקפוץ הצידה בזמן.

ניתן לנטרל מלכודת זו ע"י לחיצה על כפתור קטן באבזם־החגורה של הפסל, אך כפתור זה לא יתגלה אלא על ידי גנב (באמצעות גלגול רגיל של חיפוש מלכודות). לאחר שגילה הגנב כפתור זה, הוא יכול "לפרק" את אותה מלכודת באופן אוטומטי, בלי לגלגל קוביות לפירוק מלכודות.

33 ארון:

לחדר זה, שגודלו 6X3 מ', יש רק כניסה אחת: דלת־העץ הרגילה שבקיר המזרחי. בחדר נמצאות ערימות של סחבות ואשפה. בתוך אותן הערימות מתחבאים 4 עכברושים ענקיים, אשר יתקיפו את כל מי שיכנס לחדר. הם יילחמו עד מוות, אך בחדר אין שום דבר בעל ערך.

4 עכברושי ענק

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	½
קצב תנועה:	40 (14) מטר
מספר התקפות:	1 נשיכה
נזק:	1ק3
ניצל כמו:	אדם רגיל
מוראל:	8
נקודות פגיעה:	1 לכל אחד
נטייה:	לניטרליות
ערך בנק"נ:	5 כל אחד

34 מחסן:

לחדר זה, שגודלו 10X10 מ', יש פתחים (ללא כל דלתות) בקירות מצד צפון ומערב. הוא זהה בעצם לחדר 28, ומלא גם הוא כולו ארגזים וקופסאות מכל הסוגים והגדלים, אך את אלו שכאן מסוגלות הדמויות להזיז ולפתוח. כל הארגזים שבחדר זה הם ריקים, פרט לארגז אחד גדול הנמצא בתחתית הערימה. בתוך ארגז זה ממתין זומבי, ואם יפתח מישהו את הארגז הוא יעמוד ויתקוף את החבורה. התקפה זו עלולה להפתיע אותם. גלגל 1ק6, ואם התוצאה שקיבלת היא 1 עד 4, מפתיע הזומבי את החבורה וזוכה להתקפה חופשית אחת.

1 זומבי

דירוג שריון:	8
קוביות פגיעה:	2
קצב תנועה:	30 (10) מטר
מספר התקפות:	1 חרב
נזק:	1ק8
ניצל כמו:	לוחם: 1
מוראל:	12
נקודות פגיעה:	12
נטייה:	לרשע
ערך בנק"נ:	20

הזומבי יצא אל מחוץ לארגז ויתקוף את החבורה.

אם יגורש בידי כהן, יברח הזומבי אל חדר 35 ויצטרף לחבריו (אם הכהן עומד בצד מערב), או שיברח לחדר 24 (במידה והכהן עומד מצד צפון).

אין בחדר זה שום דבר בעל ערך.

35 ארון:

בחדר קטן זה, שגודלו 10X3 מ' ולו פתחים בקיר שמדרום וממערב, ישנם 4 זומבים, המתחבאים בין ערימות ההריסות והאשפה שבחדר (או 5 זומבים, אם הצטרף אליהם הזומבי מחדר 34).

4 זומבים

דירוג שריון:	8
קוביות פגיעה:	2
קצב תנועה:	30 (10) מטר
מספר התקפות:	1 חרב
נזק:	1ק8
ניצל כמו:	לוחם: 1
מוראל:	12
נקודות פגיעה:	10 לכל אחד
נטייה:	לרשע
ערך בנק"נ:	20 כל אחד

מפלצות אלו המתינו למבקרים במשך שנים רבות. הם אינם מסוגלים להפתיע איש מהנכנסים לחדר, ותמיד יפסידו את היוזמה בשעת קרב (אין צורך לגלגל קוביות).

אם יגורשו בידי כהן, יברחו הזומבים אל חדר 36 וימתינו ליד המדרגות (אם והכהן שגרש אותם בא מהדלת הדרומית) או שיברחו לחדר 34 (אם בא הכהן מהדלת המערבית).

אם מישהו מתחיל להתעטש בחדר 26, ינועו לשם הזומבים ויתקפו את הפולשים. אם יגורשו משם, הם יסוגו חזרה לחדר זה.

צמיד שנשכח בחדר זה (ומחירו 500 פ"ז) מונח מתחת לערימת אשפה, והחבורה תמצא אותו במידה ותערוך חיפוש יסודי בחדר זה. החרבות שנושאים הזומבים הן חלודות, עקומות וחסרות כל ערך.

36 חדר מדרגות:

זהו חדר בגודל 10X6 מ' ולו פתחים ללא דלתות בקירות מצפון וממערב. גרם המדרגות שליד הקיר מוביל למטה, לקומה מספר 2 בצינוק. על הרצפה פזורים אשפה והריסות, אך פרט להם לא נותר פה שום דבר מעניין. (אם הזומבים מחדר 35 גורשו בידי כהן, ייתכן שיהיו כאן. אם יגורשו שוב, יברחו זומבים אלה לחדרים 35 או 37, בהתאם למקום בו עומד הכהן המגרש אותם).



37 קובולדים:

גודל החדר 10X10 מ', ויש בו פתחים ללא דלתות בקירות ממערב ודרום, וכן מעט אשפה והריסות.

במרכז החדר עומדים 5 קובולדים, אשר תפקידם לשמור על הצינוק ולהבריח משם את כל הפולשים.

5 קובולדים

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	½
קצב תנועה:	30 (10) מטר
מספר התקפות:	1 חרב
נזק:	4ק1
ניצל כמו:	אדם רגיל
מוראל:	8
נקודות פגיעה:	3 לכל אחד
נטייה:	לרשע
ערך בנק"נ:	5 כל אחד

38 חדר הפסל:

זהו חדר בגודל 6X6 מ', ולו דלת רגילה בקיר המערבי ופתח (ללא דלת) בקיר שמצד מזרח.

במרכז החדר ניצב פסל של איש נמוך בעל ראש דמוי־כלב (קובולד) הלבוש בשריון עור והמניף בידו חרב קצרה. זהו פסל רגיל, שאינו מסוכן.

39 ארון:

לחדר זה, שגודלו 6X3 מ', יש רק יציאה אחת: הדלת הרגילה שבקיר המערבי.

בחדר מפוזרת מעט אשפה, אך אין בו שום דבר בעל ערך.

סוף הקומה מס' 1 במבוך

קומה מספר 2 במבוך

הערות כלליות:

אנו נותנים לך את המפה של קומה זו (ראה בדף הבא, מתחת למפה של הקומה מספר 1) אך מותירים בידיך את המשימה של הצבת המפלצות והאוצרות בקומה זו במקומות הנראים לך. לביצוע המשימה תוכל להיעזר בהנחיות הנתונות בעמודים 46–48.

תוכל להציב במבוך את המפלצות הבאות:

1 מאורה של קובולדים (20 עד 40 קובולדים, עם ראש שבט, המתגוררים ב־4 עד 10 חדרים שונים)

1 מאורה של עכביש־סרטן (שאליה נמנעים כל הקובולדים מלהיכנס)

חיפושיות ו/או נדלים

עכברושים (רגילים ו/או ענקיים)

רשימת המפלצות המשוטטות יכולה לכלול:

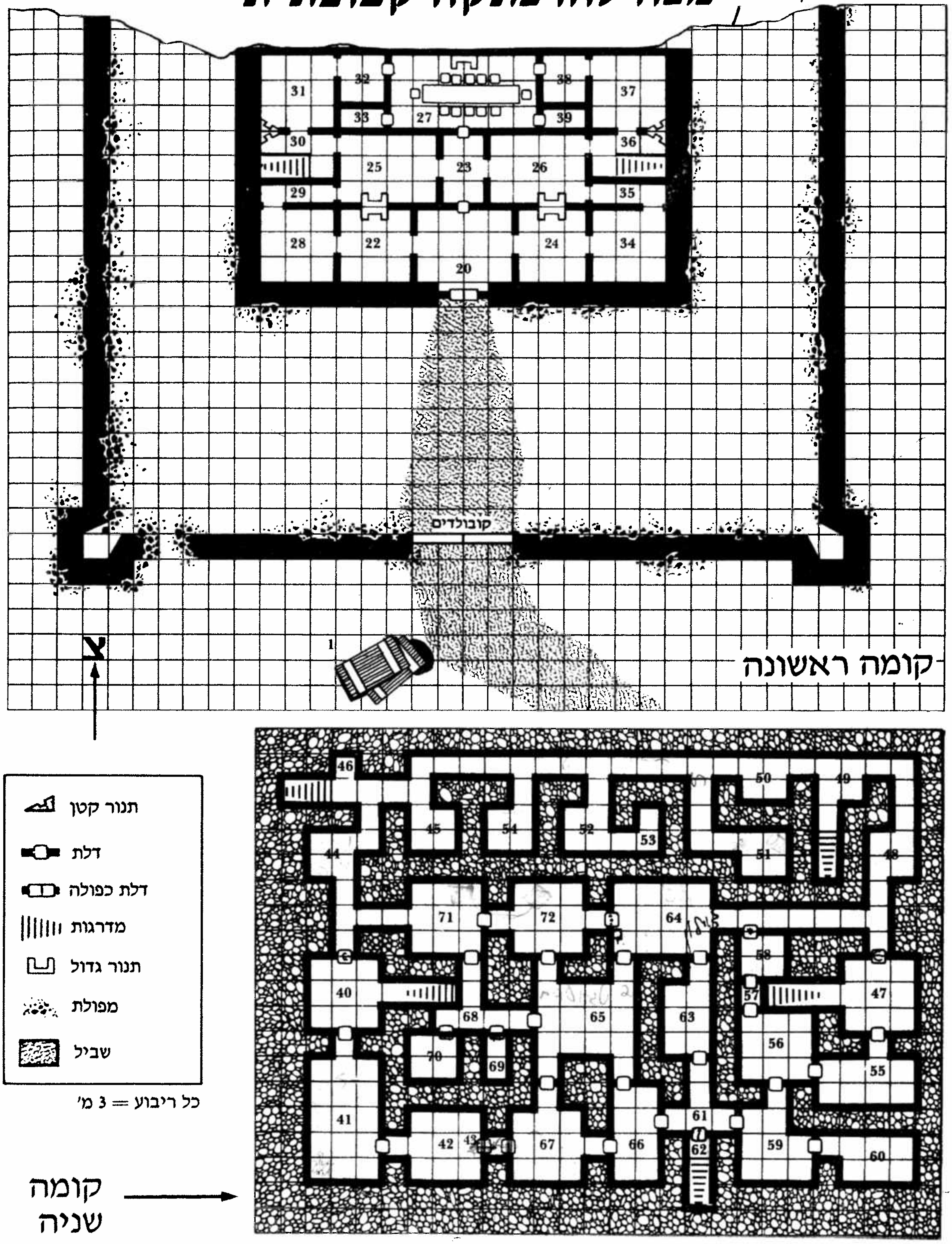
קובולדים
נדלים וחיפושיות
קוביית־ז'לטין
אל־מתים (זומבים, שלדים או טורפי־גופות)

קומה מספר 3 במבוך

קומה זו הושארה לך שתתכנן את כולה. קומה זו אמורה לכלול בתוכה את מאורתו של ברגאל (קוסם מרושע בדרגה 5 עד 7), את השומרים שלו (עוגים מוקסמים), וכן גם כמה מהפתיונות הניידים שלו (פסלי גביש חיים, הלבושים בבגדים זהים לאלו שלובש ברגאל), ואולי גם כמה לובשי־צורה.

תוכל גם להוסיף גם מנהרה ארוכה, המובילה למערה גדולה שבה שוכן דרקון קטן. מערה כזאת צריכה לכלול פתח יציאה גדול, המוביל להרים בקירבת־מקום, והדרקון איננו אמור להיות חלק מהמבוך ה"נורמלי". תוכל גם להחליט כי ברגאל יודע על מנהרה זו, וייתכן כי הדרקון הוא גם ידיד שלו. המנהרה תוכל לשמש גם כנתיב בריחה לברגאל, אם החבורה תכבוש את המבוך.

מפה להרפתקה קבוצתית



לפני שמתחילים לשחק, מומלץ למנחה ולשחקנים לקבוע מראש את שעת סיום המשחק – ולהפסיק את המשחק בשעה שנקבעה. ייתכן שההרפתקה תיגמר עוד לפני תום הזמן (לדוגמה, במקרה שהדמויות נפצעות קשה, מנצלות עד תום את לחשי־הקסמים שברשותן, או מעמיסות על עצמן את כל האוצרות שיש ביכולתן לסחוב, וכדומה). אם נותר עדיין זמן למשחק, יכול המנחה לאפשר לדמויות "ללכת הביתה, ולחזור אחרי כמה ימי מנוחה".

בתום כל הרפתקה, עליך לגלות לשחקנים כמה אוצרות נמצאו (ונשארו) בידי הקבוצה, כדי שיוכלו לחלק אוצרות אלה בין דמויותיהם. על הדרך הנכונה לחלוקת האוצר מומלץ להחליט עוד לפני תחילת ההרפתקה. הדרכים השונות לחלוקת אוצרות מוסברות בעמ' 52–53 של **החוברת לשחקן**.

בעוד השחקנים מחלקים בינהם את האוצר, תוכל אתה לחשב את מספר נקודות הניסיון שבהן זכתה כל דמות במהלך ההרפתקה. היעזר במחשב־כיס.

מומלץ שיהיה בידך טופס ההרפתקה, עליו רשמת את כל היצורים שאותם הביסה החבורה במהלכה של הרפתקה זו. אם לא הכנת מראש טופס כזה, נסה עכשיו להיזכר באלו יצורים פגשה החבורה, ובקש מהשחקנים שיזכירו לך את אלו ששכחת. להבא יהא עליך לזכור להכין טופס שכזה להרפתקה הבאה.

בדפים המוקדשים לתיאור כל מפלצת, מופיע גם ה'ערך בנק"נ' של כל מפלצת. זהו מספר נקודות הניסיון הניתנות תמורת כל מפלצת כזאת. הכפל את המספר שניתן שם במספר המפלצות מאותו הסוג שאותן הביסה החבורה, כדי לדעת כמה נק"נ עליך לתת לשחקנים תמורת אותה היתקלות. זכור כי גם מפלצת הנשבית על ידי הקבוצה נחשבת כ-"מובסת" בכל הנוגע למתן נק"נ, אפילו אם זו שוחררה על ידי הקבוצה מאוחר יותר. זהו מקרה נדיר, מאחר שהמפלצת חייבת או להיכנע (לאחר כשלון בבדיקת מוראל) או להיתפס בדרך כלשהי (למשל, על ידי רשת או לחשי־קסמים (כגון רשת או עצירת איש) כדי שהמצב המתואר כאן יתרחש. מפלצות שנמלטו מפני החבורה אינן נחשבות, אלא אם כן נתפסו או הובסו במועד מאוחר יותר.

כעת סכם את סכומי הנק"נ המוענקים תמורת כל אחת מההיתקלויות, כדי למצוא את הסכום הכולל של נק"נ המגיעות לחבורה תמורת ההרפתקה כולה. מצא את מספר המשתתפים בהרפתקה: כל דמות שחקן נחשבת כמשתתף, וכל דמות בלי שחקן תיחשב לחצי משתתף. לסיום, יהא עליך לחלק את מספר הנק"נ במספרם של המשתתפים, כדי לדעת כמה נק"נ יפלו בחלקו של כל משתתף, ולהכריז סכום זה באוזני השחקנים. אותן דמויות־בלא־שחקן, המלוות את השחקנים בהרפתקה, יקבלו רק מחצית מסכום זה.

הזכר לשחקנים להוסיף (או להפחית) מסכום זה את האחוז המגיע להם על־פי גובה מידת התכונה הנחשבת לדרישה הראשית במקצוע של דמותם (יהיה עליהם להוסיף או להפחית 5% או 10% מהסכום, על־פי הצורך). תוכל גם לעזור להם בחישוב זה. הזכר לשחקנים גם להוסיף לעצמם נק"נ אחת עבור כל 1 פ"ז מהאוצר שמקבלת דמותם. מאחר שהאוצר מחולק על ידי החבורה, ללא כל התערבות מצידך, יהיה על השחקנים לבצע חישוב זה בכוחות עצמם. יש להביא בחשבון גם כאן את אחוז התוספת, או ההפחתה מהנקודות (תמורת מידה גבוהה או נמוכה של יכולת).

עלייה בדרגה

כאשר דמות כל שהיא צוברת נק"נ בכמות המספיקה כדי להעלותה בדרגה, יהיה עליך לפקח על השחקן בעוד הוא מגלגל את הקובייה המתאימה וקובע את מספר נקודות הפגיעה הנוספות לדמותו. אם אותה דמות היא של קוסם או אלף, יהא עליך גם לגלות לשחקן, בסוד, אילו לחשי־קסמים נוספים נרשמים בספר הלחשים שלו. אם הדמות היא של גנב, הזכר לשחקן לשנות את סיכויי ההצלחה (באחוזים) שיש לדמות בביצוע כל אחת מהפעולות המיוחדות לגנב (בהתאם לטבלה שבעמוד 42 **בחוברת לשחקן**).

דמות אינה יכולה לעלות ביותר מדרגת ניסיון אחת בכל הרפתקה. אם קורה הדבר– עליך להיזהר! זהו סימן שאתה מחלק לדמויות אוצרות מוגזמים. במקרים כאלה חלק מהנק"נ אינן צריכות להיחשב! יש לעצור את מס' נקודות הניסיון ברשות הדמות בטרם יגיעו למספר הדרוש לדרגה הבאה.

לדוגמה: הבה נניח כי לוחם מהדרגה הראשונה (עם 0 נק"נ) מוצא במהלך הרפתקאתו יהלום שערכו 10,000 פ"ז. עם סיום ההרפתקה, וחלוקת נקודות הניסיון, יעלה הלוחם לדרגה השנייה, ויותיר בידיו לא יותר מאשר 3,999 נק"נ – בדיוק אחת פחות מהדרוש כדי לעלות לדרגה השלישית. כך עולה הלוחם רק דרגת ניסיון אחת, ומותר לו לגלגל 1ק8 כדי לקבוע כמה נקודות פגיעה נוספות לדמותו (תוך שינוי התוצאה בהתאם להשפעת הבריאות שלו, במידת הצורך).

שאר 6,001 הנק"נ המיותרות אינן מובאות בחשבון!

נק"נ בתמורה למפלצות

ניתן להשתמש בטבלת הערך, בנק"נ, של מפלצות בכדי לחשב את מספר הנק"נ המגיע לאותם שחקנים המביסים מפלצות שאותן המציא המנחה או מפלצות השונות בנתוניהן מאלו המופיעים בתיאורים. את התוספת **לכל תכונה מיוחדת** יש להכפיל במספר הכוכביות המופיע לאחר מספר קוביות הפגיעה של כל מפלצת, ולהוסיף את אותו סכום לערך הבסיסי בנקודות ניסיון.

הערך, בנק"נ, של מפלצות

קוביות הפגיעה של המפלצת	ערך בסיסי בנק"נ	תוספת על כל תכונה מיוחדת
1 ומטה	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7	450	400
8	650	550

פרק זה מסביר מה עליך, שליט־המבוך, לעשות במקרים הבאים, השכיחים במשחק. מקרים אלו רשומים כאן על פי סדר האלף־בית, כדי להקל על מציאת ההסבר הדרוש בשעת הצורך. מומלץ שתעיין בהסברים אלה בכל פעם שקורים מקרים שכאלה, עד שתזכור את פרטי כל הסבר בעל־פה:

- אלוהויות
- גירוש אל־מתים
- דלתות
- דמויי־אדם (ויכולתם המיוחדת)
- האזנה
- ויכוחים
- חוקים וחפצים חדשים
- יצירת דמויות
- כשרונותיו המיוחדים של גנב
- לחשי הקסמת איש
- לחשי הרדמה
- לחשי־קסמים
- לחשים מעוצמות גבוהות
- מוראל
- מיפוי
- מלווים
- מרדף והימלטות
- נקודות־פגיעה (תוצאה נמוכה בגלגול)
- עיוורון
- ציוד שאינו מופיע ברשימות
- קוביות־משחק
- רמזים
- שאלות
- שימוש בדמויות ממשחק אחר
- שימוש במספר דמויות
- שינוי בנטייה
- שמירה על זמן־משחק נכון
- שפות
- תלונות

אלוהויות

ייתכן שתרצה להוסיף טעם למשחק על ידי שתכניס לתוכו אלים מיתולוגיים.

הדמויות במשחק ישתייכו לדת של אל זה או אחר, והכוהנים יוכלו לשרת אל או אלילה מסויימים. עם זאת, כל התוספות האלה הינן דמיוניות, והן אינן מסוגלות להשפיע על מהלך המשחק או לשנות את החוקים בשום דרך שהיא. האל לעולם לא יגיב באופן ישיר על מעשיה של שום דמות, ולא יציע לעזור לה.

האלוהויות בהן מאמינות דמויות־השחקן יוכלו להידמות לאלים העתיקים, כפי שהם מופיעים כעת במיתולוגיה ובאגדות מימים עברו.

היוונים הקדמונים, למשל, האמינו במספר רב של אלים – זאוס, אפולו, פוסידון ועוד. באגדות מסופר כי אלים אלו היו מעניקים טובות מיוחדות למאמינים בהם, כך שניתן להסביר בדרך זו מדוע מותר לכהן במשחק להטיל לחשי כוהנים, וכיצד מופיעים לחשים אלה במוחו של הכהן לאחר שהתפלל או שקע במדיטציה.

גירוש אל־מתים

בכל פעם שכהן מנסה לגרש מפלצות אל־מתות, יהא על השחקן המשחק בתפקיד אותו הכהן לגלגל 2ק6, ולהשוות את התוצאה שהתקבלה לטבלת גירוש האל־ מתים המופיעה בעמוד 24 של **החוברת לשחקן**. אם הניסיון לגרש את האל־מתים עולה בהצלחה, ישאל השחקן אותך כמה אל־מתים הצליח הכהן לגרש.

כדי לקבוע את המספר באופן אקראי, יש לגלגל 2ק6. התוצאה שתקבל היא מס' קוביות הפגיעה של האל־מתים שהכהן מצליח לגרש. לנוחיותך, נתונה כאן טבלה שתקל עליך למצוא את מספר קוביות הפגיעה של כל אל־מת.

אפשרות נוספת: מותר לך גם להחליט בעצמך כמה אל־מתים מצליח הכהן לגרש, בלי לגלגל כלל את הקוביות. לדוגמה, תוכל להציב באזור מסויים 15 שלדים, ולאפשר לכהן לגרש באופן אוטומטי את המספר המקסימלי של שלדים (12), כך שרק 3 שלדים ישארו כדי להלחם עם החבורה.

סוג האל־מת	מס' קוביות הפגיעה	(אפשרות): המספר המקסימלי המגורש
שלד	1	12
זומבי	2	6
טורף־גופות	2	6
נקזן	3	4
רפא*	4	3
מומיה*	5+1	2

* מפלצות אלה לקוחות מתוך החוקים **למתקדמים** של D&D®, וכהן בדרגה נמוכה לא יוכל לגרש אותן. הן נתונות כאן רק כדי לאפשר למנחה לשלב אותן במשחק בו מופיעות דמויות־בלא־שחקן של כוהנים מדרגה גבוהה.

כוהנים מדרגה גבוהה מול אל־מתים

דרגת הכהן	נקזן	רופא	מומיה
3	9	11	א
4	7	9	11
5	ג	7	9
6	ג	ג	7
7	ג	ג	ג

הרפאים נראים כמו צללים מעופפים, המסוגלים לנקז דרגה של אנרגיית־חיים בדיוק כמו הנקזן. המומיות אינן מנקזות אנרגיה.

אי אפשר לגרש "חצי־מפלצת". לדוגמה: אם כהן מנסה לגרש נקזנים (בעלי 3 קוביות פגיעה לכל אחד), והתוצאה שאתה משיג בקוביות (2ק6) היא 8, יגורשו מן המקום רק שני נקזים (6 קוביות פגיעה). שתי קוביות־הפגיעה ה־"נותרות" אינן מספיקות לגירוש נקזן נוסף ולכן אינן נחשבות.

אם הכהן מצליח בניסיונו לגרש אל־מתים, אך כמה אל־מתים נותרים במקום, יכול הכהן לנסות לגרש את אלה שנשארו, עד לרגע בו ייכשל. החל מאותו רגע, לא ניתן עוד לכהן לגרש את אותם אל־מתים באותו יום, ואין טעם שינסה.

אל־מתים שגורשו ממקום מסויים יברחו ממנו, אך יחזרו אליו כעבור 1 עד 10 סיבובים (גלגל קוביה או קבע בעצמך את הזמן). לאחר תום זמן זה, ייתכן שהאל־מתים יחזרו – החלט בעצמך אם הם חוזרים, או גלגל 2ק6. אם התוצאה שקיבלת היא 8 או יותר, יחזרו האל־מתים למקום שממנו גורשו.

דלתות

הדלתות מופיעות במרבית המבוכים. דלתות רבות הינן נעולות, וכל דלת היא לרוב תקועה, ויש לפותחה בכוח. דלת נעולה לא ניתן לפתוח אלא אם כן פותחים את המנעול על ידי שימוש במפתח המתאים, או שגנב מצליח לפתוח את אותו מנעול בעצמו, או שקוסם מטיל לחש פריצה על הדלת.

דלת שאיננה נעולה ניתן לכל המפלצות לפתוח בקלות. לאחר שדלת כלשהי נפתחת, היא נסגרת לאט, בכוחות עצמה, אלא אם כן תחזיק בה דמות כדי שלא תיסגר, או תתקע יתד תחת הדלת בכדי למנוע ממנה לזוז.

פתיחת דלתות בכח: אם דלת כלשהי היא תקועה אך אינה נעולה יכולה כל דמות לנסות לפותחה בכח. במידה ואחד השחקנים אומר "אני מנסה לפתוח את הדלת" יהיה עליך לגלגל 1ק6, ולזכור לשנות את התוצאה המתקבלת בקוביה על פי השפעת מידת הכח של הדמות. תוצאה של 5 או יותר פירושה שהדלת נפתחת. בנוסף על כך, תוצאה של 6 בקוביה (עוד לפני שינוי התוצאה בהתאם להשפעת הכח) פירושה שהדלת התקועה נפתחת, אפילו על ידי דמות בעלת מידת כח של 3.

ניסיון כזה ניתן לכל דמות לבצע פעם אחת כל סיבוב, אך זכור כי אם הדמות לא הצליחה לפתוח את הדלת, עלול הרעש שהיא מקימה במהלך ניסיון זה לעורר את תשומת־ליבן של המפלצות מצד שני, ולא ניתן יהיה לחבורה להפתיע אותן.

דלתות סודיות: כל דמות יכולה לחפש אחר דלתות סודיות. יהיה על השחקן לתאר לך בדיוק באיזה אזור ירצה שדמותו תחפש, והחיפוש עצמו ידרוש 1 תור לחיפוש בשטח של 3x3 מ'. אם מכריז אחד השחקנים כי "הדמות שלי תחפש דלתות סודיות", יהיה עליך לגלגל 1ק6. עליך לגלגל את הקובייה **בכל מקרה** – גם אם לא נמצאת שם כל דלת – בכדי שלא לגלות לשחקנים העובדה הזו.
אם אכן קיימת במקום דלת סודית, והתוצאה אותה קיבלת בקוביה היא 1 (או 1 – 2, במידה שהדמות המחפשת היא אלף) תגלה הדמות את הדלת הסודית. לאחר שנתגלתה הדלת הסודית, ומיקומה נרשם על המפה, יכול כל מי שקורא במפה למצוא את הדלת הסודית (ללא צורך בגילגול קוביה). לאף דמות **לא ניתן** לפתוח דלת סודית או מוסתרת טרם שהיא מתגלה על ידי מישהו.

דלתות מיוחדות: דלתות מסויימות ניתן לפתוח רק לכיוון אחד. לא ניתן לפתוח דלתות שכאלה מהצד הלא־נכון (גם לא בכח), אך הן ייפתחו באופן רגיל אם יוטל עליהן לחש פריצה (ולא משנה מאיזה צד).

דמויי אדם

לכל דמות השייכת לאחד מסוגי דמויי־האדם ישנן **תכונות מיוחדות** כלשהן. כשרוצה השחקן שדמותו תשתמש באחת מתכונות אלה, יהיה עליו לשאול את המנחה מה הן התוצאות.

אם הדמות מחפשת משהו, יהיה על השחקן לתאר בדיוק את האזור בו הוא רוצה לחפש. כל חיפוש דורש בערך 1 תור. אם השחקן אומר "הדמות שלי מחפשת..." ונוקב בשמה של תכונה מיוחדת, יהיה עליך לגלגל 2ק6. מומלץ **שתמיד** תגלגל קוביות, ללא קשר אם באמת נמצא משהו במקום בו מחפשים, מאחר ואם פשוט תענה "לא מצאת שום דבר" יבינו השחקנים כי אין שום דבר חשוב במקום, ואם אתה מגלגל קוביות – ומודיע אותו הדבר – הם יבינו כי יש במקום משהו שהם טרם גילו.

אלפים: לדמות של אלף יש כשרון מיוחד לגילוי דלתות סודיות או מוסוות. הדבר נובע מהראייה החדה האופיינית לאלפים, המאפשרת להם למצוא דברים ביתר קלות משאר הדמויות.

החיפוש אחר דלתות סודיות דורש 1 תור על כל 3.5 מ' של שטח, לאורכו של הקיר (או התקרה או הרצפה) שבהם מחפש האלף. אם אכן קיימת באותו אזור דלת סודית או מוסתרת, יתגלה הדבר לאלף אם תושג תוצאה של 1 או 2 בגילגול של 1ק6. אם אומר אחד השחקנים "האלף שלי מחפש אחר דלתות סודיות לאורך החדר כולו", יהיה עליך לחשב את הזמן שיידרש (בהתאם לאורך הקירות ושטח הרצפה והתקרה של החדר), לאמר זאת לשחקן, ולשאול את שאר החבורה אם אין משהו אחר אותו ירצו לעשות בעוד האלף עסוק בחיפושים.

גמדים: מאחר שהם בעלי ניסיון עשיר בכל הנוגע למכרות, יכולים הגמדים לזהות לפעמים פריטים מסויימים במבוך המורכבים מעץ או אבן, כגון:

1) מסדרונות משופעים 2) קירות זזים
3) מבנים או חפירות חדשים 4) מלכודות

המלכודות אותן יכול הגמד לאתר הן אלה העושות שימוש בחלקים נרחבים של המבוך – כגון בורות מוסווים ברצפה, תקרות מתמוטטות, וכו'. הגמד אינו מסוגל לאתר את כל סוגי המלכודות: במחט מורעלת על מכסה של תיבה, למשל, ניתן רק לגנב להבחין.
גלגל 1ק6. אם התוצאה שקיבלת היא 1 או 2, הצליח הגמד בניסיון – אם בכלל יש במקום משהו למצוא. החיפוש דורש 1 תור לכל אזור (שגודלו מגיע עד 10x10 מ' או פחות, לפי החלטת שה"מ).
ניתן לך גם לקבוע כי דרוש זמן ארוך יותר, או קצר יותר. אם אחד השחקנים יאמר "אני מחפש את כל הדברים שיכול גמד למצוא", יהיה על המנחה להזכיר לו כי ידרשו לו 4 תורות (אחד לכל אחת מ–4 התכונות), ולשאול את שאר החבורה אם ירצו לעשות משהו בזמן בו עסוק הגמד בחיפושים. אתה יכול גם להחליט כי די ב–1 תור בכדי לחפש את כל ארבעת הפרטים, אם אזור החיפוש קטן יותר, או אם הוא מוגבל לחדר אחד.

זוטונים: לזוטונים יש כשרון מיוחד להתחבא, הנובע מגודלו הזעיר של הזוטון, וכן מיכולתו לקפוא על מקומו, ללא תנועה, למשך זמן קצר. יצורים הגדולים יותר מבן־אדם יתקשו גם לפגוע בזוטון אם ינסו להתקיפו.

התחבאות: במידה ושחקן אומר "הזוטון שלי ינסה להתחבא" יהא עליך לגלגל את הקובייה המתאימה: אם הדבר מתרחש מחוץ למבוך (או לכל מבנה אחר) גלגל 1ק10. אם התוצאה היא 1 עד 9 פירוש הדבר הוא כי הניסיון הצליח. רק תוצאה של 0 פירושה שהזוטון אינו מצליח להתחבא כיאות. אנו מניחים, כמובן, כי הזוטון זוחל ומתחבא בקירבת מקום – בתוך שיח, למשל – ואינו עומד סתם־כך במקומו.
במבוך, אם זאת, יכול הזוטון להתחבא רק אם נמצאים בקירבת־מקום מחסה או אזור חשוך. מחסה זה יכול להיות רהיט כלשהו (שולחן, כסא, חבית וכו'), פינה או גומחה בקיר, ואפילו אחת מבין הדמויות האחרות (אם הדמות משתפת פעולה ואינה זזה ממקומה). אם והזוטון מנסה להתחבא במבוך, יהיה על המנחה לגלגל 1ק6. הניסיון יצליח אם תתקבל תוצאה של 1 או 2.

התחמקות: אם נלחם הזוטון נגד יריבים הגדולים יותר מבני־אדם, הוא זוכה לתוספת לדרג"ש שלו – כתוצאה מגודלו הקטן ומיכולתו להתחמק. עליך לזכור להפחית 1- מגילגולי הפגיעה של כל יריב הגדול מבן־אדם. ניתן גם לבקש מהשחקן שיזכיר לך זאת בכל פעם.

האזנה

כל דמות יכולה לנסות ולהקשיב כדי לשמוע רעש או קולות שונים. לרוב מתבצע הדבר כאשר דמות מאזינה מאחורי דלת, אך אפשר לנסות לבצע זאת גם במקומות אחרים. כאשר מישהו מנסה להאזין, חייב האזור מסביב לו להיות שקט לגמרי, אחרת ייכשל הניסיון מיד. אי אפשר, למשל, להאזין מאחרי דלת הקרובה למפל־מים רועש. אם האזור שמסביב שקט, חייבות גם שאר הדמויות שבסביבה לשמור על שקט כדי שניסיון זה יעלה יפה.
פירוש הדבר הוא שיהיה על כולם לעצור ולחכות בעוד שדמות אחת או יותר מנסות להאזין, מפני שהשריון, כלי־הנשק, ושאר חפצים משמיעים רעש בזמן ההליכה. כאשר אומר השחקן "אני מקשיב ומנסה לשמוע רעשים", גלגל 1ק6. יש לגלגל את הקובייה בכל מקרה, גם אם ידוע לך שהדמות לא תשמע דבר, בכדי שעובדה זו לא תתגלה לשחקנים.
אם התוצאה שקיבלת היא 1 (או 1–2, אם המאזין הוא אלף, זוטון, גמד או גנב) פירוש הדבר הוא שהדמות תשמע את הרעשים והקולות (אם יש כאלה) המושמעים בקירבת מקום – אם התנאים מתאימים.
לגנב מדרגה 1 או 2 יש אותם סיכויים לשמיעת רעשים כמו לדמויי־האדם, וככל שיצבור ניסיון, כך יעלה כושרו של הגנב להבחין ברעשים.

תכונות מיוחדות של דמויי־אדם, וסיכויי ההצלחה

סוג	יכולת	קובייה	תוצאות מוצלחות
אלף	גילוי דלתות סודיות	1ק6	1 או 2
גמד	גילוי בנייה חדשה, שיפוע, קיר זז, מלכודת מאבן	1ק6	1 או 2
זוט	התחבאות במבוך	1ק6	1 או 2
	התחבאות בשטח פתוח	1ק10	1 עד 9

ויכוחים

אם מתחיל ויכוח במהלך המשחק, עצור את המשחק לרגע. הקשב לשני הצדדים, אמור מי צודק, ואז חזור למשחק מהר ככל האפשר. אל תאפשר לויכוח להימשך יותר מהזמן הדרוש. הסבר כי כולם כאן מנסים ליהנות מהמשחק, וכי את חילוקי־הדעות אפשר יהיה לפתור לאחר המשחק.

חוקים וחפצים חדשים

במהלך המשחק יגיע גם רגע שהשחקנים ינסו לבצע דבר־מה אשר איננו מוגדר בחוקים.

אם הפעולה שהדמות מנסה לבצע מבוססת בצורה זו או אחרת על מידת תכונה כלשהי, ניתן לבצע בדיקה המבוססת על אותה תכונה.

לדוגמה: כאשר המעבר חסום על ידי סלע כבד, והלוחם אומר "אני אנסה להזיז את הסלע". פעולה זו מבוססת על כח, ולשה"מ ניתן לבחור באחת משתי הדרכים הבאות כדי להתמודד איתה:

1. **השחקן** מגלגל 1ק20, ואם התוצאה שקיבל שווה או קטנה ממידת הכח של דמותו, תצליח הדמות בניסיון. שה"מ יוכל להקשות על דמות להרים את החפצים הכבדים יותר על ידי שיוסיף +1, +2, וכן הלאה לתוצאת הקוביה.

2. השחקן מגלגל 3ק6, ואם התוצאה שקיבל שווה או קטנה ממידת הכח של הדמות, פירוש הדבר שהניסיון מצליח. הקושי להרים חפצים כבדים יותר מיוצג ע"י השימוש בקוביות שונות, או רבות יותר (4ק6, 5ק4, 3ק8, 5ק6, וכו').

הדוגמאות שלמעלה הן הצעות בלבד. המנחה יכול להמציא בעצמו כל חוק סביר אחר שיתאים לטיפול במקרים השונים, ולהשתמש בו במקרה הצורך. אך זכור שישנם חוקים נוספים במערכת החוקים D&D **למתקדם**, ועוד יותר במערכות **למומחה, ולאשף.**

אם המצאת חוק למען עצמך, ואז גילית חוק אחר לאותו מקרה באחת ממערכות החוקים הנ"ל, יהיה עליך לעבור להשתמש בחוק הרשמי. עליך רק לספר לשאר השחקנים כי מתבצע שינוי בחוקים, ולהיות הוגן כלפיהם. עליך לזכור תמיד לרשום לעצמך את כל החוקים החדשים אותם אתה ממציא, ולדאוג שאותם חוקים יחולו על כולם באופן זהה והוגן.

חפצים, לחשים או מפלצות חדשות: מנחים מנוסים נוהגים להמציא בעצמם מפלצות, אוצרות, לחשים, חפצים וחפצי־קסם מקוריים. הדבר **איננו** מומלץ למנחים מתחילים. המשחק כולו נכתב בתור מערכת עדינה ומאוזנת, וקשה להיפטר מחפצים המעניקים עוצמה מוגזמת לדמויות לאחר שאלו הופכים לחלק במשחק.

כאשר תתחיל לשלב במשחק המצאות משלך, זכור –לפחות בהתחלה – להשוות אותן למופיעות בספר זה. לחפצי־קסם יש לרוב מספר מוגבל של מטענים, לדמות או מפלצת מסוג חדש יש צדדים חזקים ונקודות חלשות, וללחשים יש שימוש אחד המוגדר מראש, ויש לחלקם לשני סוגים. רשימות נוספות של חפצים, לחשים, וסוגים חדשים של דמויות ניתן יהיה לך למצוא במערכות־החוקים של **מבוכים־ודרקונים למתקדם, למומחה, ולאשף.**

יצירת דמויות

כאשר שחקן יוצר בתחילת המשחק דמות שכל מידות היכולת שלה נמוכות, יהיה עליו לוותר על אותה דמות, אלא אם תחליט אתה, בתור שה"מ, כי צריך להמשיך ולשחק דמות זו.

עליך להרשות לשחקנים המתחילים לשחק דמויות שהם אוהבים; קשה ליהנות ממשחק כשמאלצים אותך לשחק דמות גרועה, שאף אחת ממידות היכולת שלה אינה עולה על 9, או שיש לה שתי מידות יכולת הקטנות מ–6. אם דמות מסוימת היא קבילה, רצוי שהשחקן ימשיך להשתמש בה למרות הכל.

אם שחקן כלשהו מעוניין בדמות מסוג מסוים, אך משיג תוצאות המתאימות רק לדמות מסוג אחר, תוכל גם להרשות לו לבצע חילופין: קח את מידת היכולת המהווה את הדרישה העיקרית לסוג השני, והחלף מקומות בינה לבין זו המהווה את הדרישה העיקרית של הסוג אותו רוצה השחקן לשחק.

לדוגמה: אם שחקן כלשהו משיג תוצאות המתאימות לדמות של לוחם, עם כח 17 ותבונה 9, ומחליט כי ברצונו לשחק קוסם, פשוט שים את ה–17 בתור מידת התבונה ואת ה–9 בתור הכח.

את החילופין מותר לשחקן לבצע רק פעם אחת, **ואסור לו** לעשות זאת מבלי לקבל את רשות שה"מ.

כשרונות מיוחדים של גנב

כל המנחים חייבים להכיר היטב את כל הפעולות המיוחדות שגנב מסוגל לבצע. אם אינך יודע מה הן פעולות אלה, עבור לעמוד מספר 42 **בחוברת לשחקן** וקרא את ההסברים. רוב המבוכים כוללים בתוכם כמה מלכודות שרק גנבים יכולים למוצאן ולפרקן (עם קצת מזל), מנעולים שדורשים גנב כדי לפותחם וקירות חלקלקים, המחייבים כשרון טיפוס מיוחד.

כאשר אומר אחד השחקנים "הגנב שלי מנסה..." ונוקב בשמה של אחת הפעולות האופייניות לגנב, יהיה עליך להטיל קוביות כדי לקבוע אם הצליחה הדמות לבצע את הפעולה. ניסיון להאזין לרעשים יש לבדוק בעזרת 1ק6, בעוד את כל שאר הפעולות בודקים בעזרת קוביות אחוזים (ק%).

שאל את השחקן מהם אחוזי הסיכוי שיש לדמותו להצליח באותה פעולה (ואם אתה עוקב בעצמך אחר הנתונים השונים של הדמויות – באמצעות כרטיסי דמות, אותם הכנת כהעתק של דפי־הדמות שברשותם של השחקנים – זכור לדאוג תמיד שאחוזי הסיכוי שיש לגנב לבצע כל אחת מפעולות אופייניות אלה יופיעו על הכרטיס המתאים שבידיך). כעת, עליך לגלגל קוביות אחוזים ולהשוות את התוצאה אותה קיבלת לאחוז הסיכוי להצלחה: אם התוצאה נמוכה מאחוז זה או שווה לו, הצליח הגנב בניסיון.

לניסיון שנכשל לא יהיו בדרך כלל כל תופעות לוואי. הגנב יידע, למשל, כי לא הצליח לטפס על קיר, כי המנעול לא נפתח, או כי לא נתגלתה שום מלכודת. לעומת זאת, כשלון בניסיון לפרק מלכודת עלול אף לגרום להפעלתה (ההחלטה על כך נתונה בידי שה"מ) – ובכל מקרה תישאר המלכודת דרוכה, ותופעל כתוצאה מפעולה מסוימת (פתיחת הארגז או הדלת, דריכה על חפץ מסוים או נגיעה בו, וכדומה). בדומה לכך, כשלון כפול בניסיון לכייס את הקורבן המיועד (כלומר – אם התוצאה שקיבלת בקובייה גדולה יותר מפי 2 מזו הרשומה כאחוז ההצלחה) יגרום לקורבן זה להבחין בגנב (ואף לנסות לתפסו).

גנב תמיד יחשוב שהצליח בניסיון להתחבא בין צללים או לנוע חרישית. רק שה"מ ידע את האמת, תוך שהוא מתבסס על התוצאה שקיבל בקוביה.

תוכל גם להחליט על תוצאה בלי לגלגל קוביות כלל. **לדוגמה:** אם אחר החבורה רודפת מפלצת שהם לא יוכלו לנצח, והיציאה היחידה חסומה על ידי דלת נעולה– תוכל להחליט כי הניסיון לפתוח את המנעול מצליח אוטומטית (וזאת במטרה לשמור על ההנאה מהמשחק בכך שתאפשר לחבורה להימלט חיה, לאחר שתיאלץ אולי להילחם מעט עם המפלצת).

לחשי הקסמת איש

בכל פעם שקוסם או אלף מטילים על מישהו לחש **להקסמת איש**, יהיה על השחקן לשאול אותך מהי השפעת הלחש. לחש זה אינו משפיע על יצורים מסוימים, והשחקן המתחיל ייאלץ לנסות להטיל את הלחש על יצורים שונים וללמוד משגיאותיו.

בדרך כלל, היצורים המושפעים על ידי הלחש **להקסמת איש** הינם אותם יצורים אנושיים שיש להם חברה או תרבות כלשהי –והגדרה זו כוללת גם את בני־האדם, דמויי־האדם ושאר היצורים האנושיים. תוכל לקבוע בעצמך על אלו יצורים משפיע הלחש, או להשתמש ברשימה שבהמשך.

לאחר שיצור כלשהו נכשל בגילגול ההצלה שלו, והושפע מלחש **ההקסמה**, ימשיך אותו

יצור להיות מוקסם במשך 24 שעות, ולרוב אף יותר. ניתן לו להשתחרר מהשפעת לחש **ההקסמה** רק על ידי גילגול הצלה מוצלח, והזמן שיעבור עד שיוכל קורבן זה לנסות גילגול הצלה נוסף תלוי במידת תבונתו:

תבונה **גבוהה:**	1 יום
תבונה **ממוצעת:**	1 שבוע
תבונה **נמוכה:**	חודש

דוגמה: ההובגובלין (שתבונתו ממוצעת) יישאר מוקסם למשך שבוע לפחות. לאחר שעבר השבוע הראשון, הוא יכול לנסות שוב להצליח בגילגול הצלה. אם הגילגול מוצלח, משתחרר ההובגובלין מהשפעת **ההקסמה**, אך אם נכשל, ההובגובלין נותר מוקסם ויאלץ לחכות עוד שבוע בטרם יוכל לנסות להשתחרר מהכישוף.

אם תרצה ליצור בעצמך רשימה של היצורים עליהם משפיע לחש זה, זכור שאותם יצורים שעליהם **אין** לחש זה משפיע הם:

1) **חיות**
2) אל־מתים
3) כל יצור שיש לו 6 קוביות פגיעה או יותר
4) יצורים קסומים (כגון גרגוייל, מדוזה, טול, וכדומה)

היצורים האנושיים בספר זה שעליהם משפיע הלחש להקסמת איש, הם:

בעלי תבונה **גבוהה:** ספרייט, פיקסי.
בעלי תבונה **ממוצעת:** גובלין, הובגובלין, טרוגלודיט, ננס, קובולד.
בעלי תבונה **נמוכה:** אורק, איש־מערות, ננול, דביבון, לטא־איש, עוג.

מבין בני־האדם (הכוללים גם אנשים רגילים, את שיכורי הקרב ואת השודדים) ומבין דמויי־האדם (אלפים, גמדים וזוטונים) ישנם כאלו שתבונתם נמוכה, וכאלו שזכו לתבונה ממוצעת **או** גבוהה. אם לא קבעת מראש מהי תבונתו של הקורבן, תוכל לקבוע אותה בעצמך או לגלגל קוביות כדי לגלות זאת: תוצאות של 3 עד 8 נחשבות לתבונה **נמוכה**, 9–12 היא תבונה **ממוצעת**, בעוד שתוצאות של 13 עד 18 נחשבות לתבונה **גבוהה**.

אם החלטת לקבוע את מידת תבונתו של הקורבן בלי גילגול קוביות, יהיה עליך לזכור כי לאלף יש תמיד תבונה ממוצעת או גבוהה, בעוד לקוסם תהיה תבונה גבוהה בדרך־כלל.

ניתן להקסים מספר חיות־אדם כאשר הן בצורתן האנושית, אך לרוב פעולה זו היא חסרת כל ערך:
ניתן להקסים כך רק אדם־זאב או אדם־חזיר, וכל השפעות ההקסמה נשברות מיד ברגע בו הם הופכים שוב לחיות!

הערה: כמה מהיצורים המופיעים במערכות־החוקים **למתקדם ולמומחה** ניתנים גם הם להקסמה, ובאותן מערכות־חוקים מופיעות רשימות שלהם.

לחשי הרדמה

בכל פעם שקוסם או אלף מטיל לחש הרדמה, יהיה על השחקן לשאול אותך מהי השפעת הלחש.

לחש חזק זה משפיע על כל היצורים בעלי 4+1 קוביות פגיעה או פחות, ואין אפשרות להינצל מפניו באמצעות גילגולי הצלה. לחש זה איננו משפיע על אל־מתים או על יצורים קסומים כגון גרגוייל או מדוזה.

כדי לקבוע באופן אקראי את מספר היצורים המושפעים מהלחש, יש לגלגל 2ק8. התוצאה אותה קיבלת היא מספר קוביות הפגיעה שיש, בסך־הכל, ליצורים שעליהם ישפיע הלחש (עליך להתעלם מכל הפלוסים והמינוסים, ולהשתמש רק במספר קוביות הפגיעה עצמו – **לדוגמה:** ללטא־איש יש 2+1 קב"פ ועל כן הוא נחשב ליצור בעל 2 קוביות פגיעה. לעומתו, לגובלין יש רק 1–1 קוביות פגיעה, אך יש להחשיבו כיצור בעל קוביית פגיעה 1).

לא ניתן "להרדים למחצה" אחד מקרבנות הלחש.

לדוגמה: אלף מטיל את הלחש על 5 חיפושיות־נמר (בעלות 3+1 קב"פ), ואתה מגלגל קוביות ומקבל תוצאה של 14. 4 מהחיפושיות (ביחד־12 קב"פ) נרדמות, והחיפושית החמישית תוקפת את החבורה. שתי קוביות־הפגיעה הנותרות אינן נחשבות.

אם הלחש מוטל על קבוצה מעורבת, הוא משפיע קודם על היצורים שברשותם פחות קוביות פגיעה. דוגמה: לחש זה מוטל על קבוצה המורכבת משלושה דביבונים (3+1 קב"פ) ושני עוגים (4+1 קב"פ). התוצאה המושגת בקוביות היא 12. כל הדביבונים נרדמים, אך הלחש אינו משפיע על העוגים (מאחר ש־3 קוביות הפגיעה שנותרו אין בהן די להרדים אפילו עוג אחד).

אפשרות: אם תרצה, תוכל לקבוע בעצמך את מספר היצורים שעליהם משפיע הלחש, במקום לגלגל את הקוביות. **לדוגמה:** תוכל לשים בחדר במבוך שבעה זוחלי אשפה (בעלי 3+1 קוביות פגיעה) ולהרשות ללחש להשפיע על המספר המקסימלי (5) כך שרק 2 יישארו להילחם כנגד החבורה.

לחשי־קסמים

כאשר שחקן מתחיל לשחק דמות של אלף או קוסם, ישאל אותך השחקן מה הם לחשי־הקסמים הרשומים בספר הלחשים שלו. מורהו של הקוסם היה קוסם מדרגה גבוהה (דמות־בלא־שחקן) והוא זה שהכין עבור הדמות את ספר הלחשים שלה. מומלץ לרשום על דף־הדמות של השחקן את שמותיהם של הלחשים המופיעים ב"ספר הלחשים" שבידי דמותו. רק את הלחשים האלה תוכל אותה הדמות לשנן בזיכרונה כדי להשתמש בהם במהלך הרפתקה. תוכל גם לשחק זמן־מה בתפקיד הקוסם הגדול המלמד את הדמות, אך ניתן לפסוח על קטע זה, שהוא מובן מאליו.

שיטה זו מאפשרת לך, שה"ם, לשמור על שליטה בכל הנוגע ללחשים שבהם ייעשה שימוש במשחק. **לדוגמה:** אם אינך רוצה להסתבך בשימוש בלחשי **הקסמה**, תוכל להימנע מכך פשוט בכך שלא תעניק לחש זה לדמויות.

הלחש הראשון שנותנים לדמות חייב להיות הלחש **לקריאת קסם**. לחש זה מאפשר לדמות לקרוא לחשי־קסמים מעל גבי מגילות, ולכן יהיה תמיד הלחש הראשון שאותו תלמד באימוניה הבסיסיים.

הלחש השני שנותנים לקוסם חייב להיות לחש חזק למדי. מומלץ שתימנע מלתת לקוסם לחשים כגון **אור, גילוי קסם** או **הגנה מרוע** בתור לחש שני, מאחר והלחשים הללו דומים מאוד בפעולתם ללחשי־הכוהנים בעלי אותו השם, שאותם מסוגל כל כהן מדרגה 2 ומעלה להשיג בקלות. הלחשים המתאימים בתור לחש שני לקוסם הם **הקסמת איש, תרדמה** או **קליע־קסם** (כולם לחשי התקפה טובים) או **מגן** (שיעניק לקוסם את ההגנה לה הוא זקוק ביותר).

תוכל לתת לאלף כל לחש בתור לחש שני, מאחר שכשרונותיו הרבים של האלף יהפכו אותו תמיד לדמות **שווה** ערך לדמויות מכל הסוגים האחרים, ולא משנה באלה לחשים ניתן לו להשתמש. השחקן בתפקיד האלף **מסוגל** להועיל לחבורה במגוון רב של דרכים, כך שהלחשים הם רק **"בונוס"** נוסף, **ואינם** התמחותה היחידה של הדמות. **הדבר שונה** לגבי דמות של קוסם. לקוסם יש רק התמחות אחת – כשפים –ובנוסף על כך הוא סובל ממספר נמוך של נקודות פגיעה, דירוג־שריון גרוע והגבלות חמורות על סוגי הנשק שמותר לו להשתמש בהם.

לחשים מועילים נוספים הינם **דיסקית מעופפת, עצירת פתח, פיתומות,** או **קריאת שפות**. אך שחקן המשחק בתפקידו של קוסם מתחיל עלול להרגיש כי הוא חסר־תועלת במהלך הרפתקאות אם יהיו בידיו רק לחשים "שימושיים" (הקבוצה שאליה שייך גם הלחש לקריאת קסם), כך שעדיף שלחשים כגון אלה יוענקו לו כ"לחש שלישי", כאשר יגיע קוסם זה לדרגת הניסיון השנייה.

ייתכן שתרצה להעניק לחש מסוים לדמות אחת של קוסם מתחיל (בתור הלחש השני) ולהעניק לחש אחר לדמות של קוסם מתחיל אחר. הדבר מגדיל את כמות הלחשים השונים העומדים לרשות החבורה.
זכור, עם זאת, להעניק לכל אחד מהקוסמים לחש חזק, בכדי להימנע מתלונות על שאינך הוגן.

אובדנם של ספרי לחשים: אם אבד לקוסם או לאלף ספר הלחשים שלו, נקלעת דמות זו לבעיה חמורה: אף אחד לא ישאיל לה את ספר־הלחשים שלו, ובלי ספר־לחשים, היא לא תוכל לשנן אף לחש! עליך לדאוג תמיד להכין דרך כלשהי בה יתאפשר לדמות למצוא את הספר שאבד או להשיג ספר לחשים חדש. הדבר לא יהיה קל, כמובן. ייתכן שהדמות תידרש לשלם סכום כסף גדול (או להבטיח, בצורה שלא ניתן לחזור ממנה, כי תשלם בעתיד) יתכן ויהיה עליה לבצע משימה שליחות או שרות כלשהו, לצאת להרפתקה מסוכנת, או כל דרך אחרת. יהיה עליך גם לזכור כי אותה דמות סובלת מהגבלות חמורות כתוצאה מחוסרו של ספר הלחשים שלה, וכי השחקן בוודאי לא ייהנה כל־כך מהמשחק עד שיוחזר ספר הלחשים לדמותו.

לחשים מעוצמות גבוהות

הלחשים המובאים כאן מיועדים לשימושו של שה"מ בלבד, ונועדו לעזור לו לפתח דמויות־בלא־שחקן של כוהנים וקוסמים בדרגת ניסיון הגבוהה מ–3. הלחשים המופיעים כאן מהווים רק חלק מהרשימות של לחשים מאותן העוצמות, ואת הרשימות השלמות ניתן למצוא במערכת־החוקים של למתקדם.
כוהנים וקוסמים מהדרגות הגבוהות לעולם לא ילוו את החבורה בהרפתקאות, אך השחקנים יוכלו לפגוש בהם כחלק מחבורת דב"ש. אך דמויות אלו הינן אויבים חזקים ביותר, ומומלץ להשתמש בהן רק לעיתים רחוקות.
את הלחשים הנ"ל ניתן יהיה גם למצוא כתובים על מגילות קסמים (כחלק מאוצר). על שה"מ מוטל לנקוט זהירות רבה כאשר הוא מרשה לדבר לקרות, מאחר ודי"ש מדרגה נמוכה אינן אמורות להיות כה רבות־עוצמה כפי שמאפשריב להן לחשים אלה.

כוהנים מדרגות־נסיון גבוהות

דרגה	לחשים
4	2 מעוצמה ראשונה, 1 מעוצמה שנייה
5	2 מעוצמה ראשונה, 2 מעוצמה שנייה

לחשי כוהנים מהעוצמה השנייה

1) ברכה*
2) עצירת איש
3) שקט ברדיוס 5 מ'

הסבר על לחשי־כוהנים מהעוצמה השנייה:

ברכה*

טווח: מגע
משך הפעולה: 6 תורים
אזור ההשפעה: כל יצור ידידותי ברדיוס 20 מ'

לחש זה מעלה ב +1 את המוראל של כל היצורים הידידותיים באזור השפעתו. הלחש גם מוסיף +1 לגילגולי הפגיעה של אותם יצורים ולנזק שאותו הם גורמים ליריב.
הלחש משפיע רק על אותם יצורים שעדיין אינם מעורבים בקרב.

עצירת איש

טווח: 60 מ'
משך הפעולה: 9 תורים
אזור ההשפעה: 1 עד 4 אנשים (לפי בחירת הכהן)

לחש זה משפיע על כל בן־אדם ועל כל דמוי־אדם או יצור אנושי אחר (כגון אורקים, גובלינים, גנולים, דביבונים, הובגובלינים, לטא־אנשים, ננסים, ספרייטים, עוגים, פיקסים וקובולדים). לחש זה אינו משפיע על אל־מתים, או על יצורים שברשותם 5 קוביות פגיעה או יותר. הקורבנות חייבים לבצע גילגול הצלה מפני קסם, או לסבול משיתוק.
ניתן להטיל לחש זה על איש אחד או על קבוצה של עד 4 אנשים. אם יוטל על יצור בודד, יהיה על אותו יצור להפחית 2– מתוצאת גילגול ההצלה שלו, דבר שיאפשר ללחש להשפיע עליו בקלות רבה יותר. אם לחש זה מוטל על קבוצה, ניתן לכהן להשפיע על 2, 3, או 4 יצורים, לפי בחירתו, אך אותם יצורים זוכים בגילגול הצלה רגיל. יצור המצליח בגילגול ההצלה שלו מפני לחש זה אינו מושפע ממנו כלל.

שקט ברדיוס 5 מ'

טווח: 60 מ'
משך הפעולה: 12 תורים
אזור ההשפעה: כדור בקוטר 10 מ'

לחש זה יגרום לבליעת כל הצלילים באזור שעליו הוא משפיע, ושקט מוחלט ישתרר בו. שיחה או הטלת לחשים באותו אזור אינם אפשריים כל עוד נמשכת בו השפעת הלחש. הלחש אינו מונע מהיצורים הנמצאים באזור ההשפעה לשמוע קולות המגיעים מחוץ לאזור ההשפעה. אם לחש זה מוטל על קורבן כלשהו, יהיה על אותו הקורבן להצליח בגילגול הצלה נגד קסם, ולא ־ינוע האזור השקט יחד עם היצור!
אם גילגול ההצלה מוצלח, ישפיע השקט רק על האזור שבו הוטל, והקרבן יכול לצאת מאזור זה.

קוסמים ואלפים מדרגות־נסיון גבוהות

דרגה	לחשים
4	2 מעוצמה ראשונה, 2 מעוצמה שנייה.
5	2 מעוצמה ראשונה, 2 מעוצמה שנייה, 1 מעוצמה שלישית.
6	2 מעוצמה ראשונה, 2 מעוצמה שנייה, 2 מעוצמה שלישית.

לחשי־קסמים מהעוצמה השלישית

1) הסרת קסם
2) כדור־אש
3) מעוף

הסבר על לחשי קסמים מהעוצמה השלישית:

הסרת קסם

טווח: 40 מטר
משך הפעולה: לתמיד
אזור ההשפעה: קובייה של 6X6X6 מ'

לחש זה יפסיק מיד את השפעתו של כל לחש אחר בתחומי אזור ההשפעה הנתון. הוא איננו מסוגל להרוס חפצי־קסם, אך ניתן לו להסיר את השפעת כל לחש שהוטל על ידי אלף, כהן, או קוסם בעל דרגה נמוכה מזו של הקוסם המטיל את לחש הסרת הקסם. קיים סיכוי שהלחש לא יצליח להסיר את השפעתם של לחשים שהוטלו על ידי מישהו שדרגת הניסיון שלו גבוהה מזו של הקוסם המנסה להסיר את הקסם, וסיכוי זה עומד על 5% לכל דרגה של הפרש בין השניים. אם הלחש בו מדובר הוטל על ידי מפלצת, יש להתייחס למספר קוביות הפגיעה של המפלצת (לא כולל פלוסים או מינוסים) כאל דרגת הניסיון שלה. **לדוגמה:** לאלף בדרגה חמישית המנסה להסיר לחש **הקסמת איש** שהטיל קוסם בדרגה שביעית יש סיכוי של 10% שייכשל, ושלחש ההקסמה ימשיך לפעול.

כדור־אש

טווח: 80 מטר
משך הפעולה: מיידי
אזור ההשפעה: כדור בקוטר 14 מ'

לחש זה יוצר קליע של אש, אשר מתפוצץ והופך לכדור־אש ברדיוס של 7 מ' כשהוא מגיע לנקודה שבחר הקוסם (בגבולות הטווח), או כשהוא פוגע במטרה כלשהי. כל מי שנמצא בתחומי **כדור־האש** ברגע הפיצוץ יספוג נזק של 1 - 6 נק"פ (6p1) עבור כל אחת מדרגות הנסיון שברשות הקוסם המטיל את הלחש.

כל יצור הנפגע מכדור־האש מבצע גילגול הצלה מפני קסם, ואם הוא מצליח – אותו היצור יספוג רק מחצית מהנזק שמסוגל כדור־האש לגרום.

> **דוגמה:** אלף מדרגה 6 מטיל **כדור־אש,** והפיצוץ יגרום נזק של 6 – 36 (6p6) נק"פ לכל הנמצאים בתחומו. נניח כי בגילגול 6p6 מתקבלת תוצאה של 24. פירוש הדבר הוא שאותם יצורים (באזור עליו משפיע הלחש) אשר יצליחו בגילגולי ההצלה בפני קסם יספגו רק נזק של 12 נקודות פגיעה, ואילו כל שאר הנמצאים באזור הפיצוץ יספגו 24 נק"פ של נזק.

מעוף

טווח: מגע
משך הפעולה: 1 עד 6 תורים, ועוד 1 תור על כל דרגה שברשות מטיל הלחש
אזור ההשפעה: היצור בו נוגעים

לחש זה מאפשר למטיל אותו (או לכל יצור אחר בו הוא נוגע) לעוף. השפעת הלחש תאפשר למקבל אותו לעוף לכל כיוון במהירות של עד 40 מ' לסיבוב, ואפילו לרחף באוויר ללא תנועה (כפי שמאפשר לו לחש **הריחוף**). השליטה בכיוון הטיסה ובמהירותה נתונה בידי היצור המעופף, אולם את משך הפעולה המדויק של הלחש יודע שליט־המבוך בלבד.

> **לדוגמה:** אלף מדרגה חמישית יוכל לעוף, בעזרת לחש זה, למשך 6 עד 11 (6p1+5) תורים.

מורא ל (תוספת אפשרית)

המוראל מהווה אמת־מידה למידת האומץ, הנאמנות וחוסר־הפחד של יצורים. במשחקים הראשונים, לא תצטרך לכלול את המוראל במשחק. שליט־המבוך המתחיל **איננו** צריך להשתמש בבדיקות־מוראל אלא לאחר שהבין איך פועלים **כל** שאר החלקים במשחק. יש להתחיל ולהשתמש במוראל רק לאחר שכולם, גם שה"מ וגם השחקנים, השתתפו לפחות בשני משחקים בקבוצה.

בשעת קרב עלול כל יצור לנסות לברוח, ואולי אפילו להיכנע. גם דמויות־שחקן יכולות לעשות זאת, אך ההחלטה על כך היא תמיד בידי השחקנים ולא ניתן להכריח את הדמות להיכנע או להימלט אם השחקן המשחק אותה אינו רוצה בכך.

לעומת זאת, כדי לדעת מתי נמלטות או נכנעות המפלצות או הדמויות־בלא־שחקן, על שה"מ לבדוק את מידת־המוראל של אותה מפלצת, המופיעה ביחד עם שאר הנתונים בתיאור מפלצת זו. מוראל גבוה (מספר גדול) מראה על נכונות להילחם, ולעומתו מוראל נמוך (מספר קטן) פירושו הוא שיצור כזה עלול להיבהל בשעת הקרב, ואז לנסות להימלט או להיכנע.

בשעת הצורך – כגון כאשר היצור נפצע קשות, אם חצי מחבורתו הושמדה, ובשאר מצבים דומים – על שה"מ להיעזר במידת־המוראל של אותו היצור כדי לקבוע אם היצור ינסה להימלט או להיכנע.

כיצד לבדוק מוראל: כאשר יש צורך לבדוק מוראל מגלגל המנחה 6p2, ואז משווה את התוצאה שקיבל למידת־המוראל של היצור:

תוצאה הגדולה יותר ממידת־המוראל של היצור, פירושה הוא שאותו יצור ינסה להימנע מקרב או להימלט ממנו.

תוצאה הנמוכה או שווה למידת־המוראל של היצור פירושה שהיצור ימשיך להילחם.

מתי לבדוק מוראל: אין צורך לבצע בדיקת־מוראל עבור יצורים בעלי מוראל של 2 או 12.

מידת־מוראל של 2 פירושה שהיצור לא יילחם, ואילו מוראל של 12 פירושו שהיצור תמיד ימשיך להילחם, מרגע שהתחיל ועד שיושמד.

עבור יצורים בעלי מידת־מוראל בין 3 ל־11, מבוצעת בדיקת מוראל בשתי פעמים במהלך הקרב. אם נתקלו הדמויות ביצור בודד, בודקים מוראל כאשר:

1) היצור נפגע בפעם הראשונה (וסופג נזק של 1 נקודת פגיעה או יותר)
2) נותרות ליצור רק 1/4, מכמות נקודות הפגיעה שהיו לו בתחילת הקרב (הנזק אותו ספג גדול או שווה ל- 75% מנקודות הפגיעה שברשותו)

כאשר הדמויות נתקלות בקבוצה של מפלצות, יבדוק מוראל כאשר:

1) מת הקורבן הראשון מבין הדמויות או המפלצות
2) יותר ממחצית המפלצות יצאו מכלל פעולה (נהרגו, נתפסו, **הורדמו** או **הוקסמו** באמצעות לחשים שהטילה החבורה או בכל דרך אחרת)

בדיקת המוראל של מלווים: את מידת־המוראל של הדמויות־בלא־שחקן, המתלוות אל דמויות־השחקן להרפתקה, קובעים לפי מידת־הכריזמה של הדמות המעסיקה אותם, כך שאין שום צורך לבצע בדיקת מוראל עבור המלווים באף אחד מהמקרים הנ"ל. במקום זאת, מבצעים המלווים את בדיקת המוראל במקרים הבאים:

1) הדמות ששכרה את המלווה דורשת שיסכן את עצמו (או את עצמה) בעוד שאר החבורה נמצאת בסכנה קטנה יותר, **או**–
2) המלווה נפגע, ונותר לו 1/4, או **פחות** ממס' נקודות הפגיעה המקורי שלו (הוא ספג נזק של 75% או יותר).

שינויים בבדיקת המוראל: שה"מ מסוגל להחליט לשנות את תוצאת הקוביה של בדיקת מוראל ב–2+, 1+ , 0, 1– או 2– בהתאם לנסיבות.

לדוגמה: אם הצליחו המפלצות להרוג דמות אחת, הן זוכות בבונוסים הבאים:

2– אם הדמויות עדיין לא הצליחו להרוג אף אחת מהמפלצות, או –
1– במידה וכן נהרגו מפלצות באותו קרב.

לעומת זאת, אם הדמויות משתמשות בקסמים רבים נגד אותן מפלצות, ייתכן שבדיקת־המוראל שלהן תיערך עם עונש של 2+, כתוצאה מפחד.

תוצאות בדיקת המוראל: אם דמות (או מפלצת) כלשהם נכשלים בבדיקת מוראל, הם ינסו להתחמק מקרב. הדבר יכול להתבצע על ידי נסיגה רגילה או נסיגה לוחמת (ראה את הפרק כללים נוספים **בחוברת לשחקן**). אם אף אחת מדרכים אלה איננה אפשרית, הם ינסו להיכנע. אם יצור נבון מנסה להיכנע, הוא לרוב גם מציע אוצר, שאותו יביא ממאורתו או מחבריו, בתמורה לחייו.

כניעה: למרות שיצור מסוגל לנסות להיכנע, לא תמיד חייב יריבו (בין אם הוא דמות או מפלצת) לקבל את אותה כניעה, ואף כלל לא בטוח שיפסיק ללחום בו כדי להקשיב להצעה. שה"מ חייב לנהוג זהירות כאשר הוא משחק בתפקיד של מפלצת המנסה להיכנע, ולזכור כי

אפילו היצורים הלא־נבונים ינהגו לרוב בחוכמה ויימלטו מקרבות אבודים.

מיפוי

שירטוט מפה של המבוך היא אחת הבעיות הגדולות ביותר לשחקנים מתחילים. תוכל להקל עליהם על ידי שמירה על ההנחיות הפשוטות הבאות:

1. תאר כל אזור באופן ברור ומדויק. אם סעית, הודע זאת לשחקנים מיד, ובצע את התיקונים הדרושים.

2. נסה להשתמש באותם מונחים לתיאור כל אזור, ונסה תמיד לתאר את פרטיו של כל חדר (כגון את גודל החדר, מיקום ומספר היציאות ממנו, היצורים שבו ושאר התכולה הנמצאת בחדר) על פי אותו הסדר. אם השחקנים יתרגלו למונחים קבועים, יהיה להם המיפוי קל יותר.

מספר מונחים הטיפוסיים לתיאור מסדרונות מתוארים בהמשך:

הסתעפות: מסדרון נוסף מוליך הצידה מאחד מצידי המסדרון הראשי, אך המסדרון הראשי ממשיך הלאה.

צומת: מסדרונות נוספים פונים הצידה משני צידי המסדרון הראשי.

צומת T: המסדרון הראשי מסתיים בצומת ממנה ממשיכים מסדרונות אחרים לימין ולשמאל.

3. הגדר בתחילת כל הרפתקה מה משותף לחדרים, המסדרונות, הקירות, ושאר פרטים אופייניים של המבוך. לדוגמה, אם תתחיל בכך שתאמר:

"המסדרונות הסטנדרטיים במבוך הינם ברוחב 3 מ' וגובהם 5 מ'." תוכל לדבר בהמשך על "מסדרון רגיל" בלי להיאלץ לתאר אותו שוב בכל פעם.

בדומה לכך, גם קירות רגילים יכולים להיות: "עשויים מלבנים אדומות, שכל אחת מהן אורכה 60 ס"מ וגובהה 30 ס"מ, המחוברות בינהן על ידי טיח," וכך לא תצטרך עוד להסביר לשחקנים כיצד נראה קיר כלשהו, אלא אם כן קיר זה שונה מהקירות הרגילים.

4. כאשר אתה בונה מבוכים משלך, רצוי שתשתמש בהתחלה במסדרונות ישרים ובחדרים מרובעים בלבד. לאחר שאתה ושחקניך תהיו מנוסים די הצורך, תוכל לנסות להשתמש בחדרים מצורות משונות ו/או במסדרונות מתפתלים, אבל גם אז, יש לצפות כי הדבר יאט את קצב המשחק.

מלווים

בדוק שהבנת היטב את החוקים הנוגעים למלווים (בעמוד מספר 59 **של החוברת לשחקן**).

אם ישנם בקבוצה שלושה או יותר שחקנים, לא יהיה לרוב צורך בדמויות־ללא־שחקן שילוו אותם להרפתקה. לעומת זאת, אם ישנם בחבורה רק שחקן אחד או שניים, יהיו רבים מהמבוכים קשים מדי בעבור דמויות־השחקן לבדן ואלו יאלצו למצוא ולשכור לעצמן מלווים (בהסכמתך, כמובן).

המקרה היחיד בו יש צורך במלווים הוא כאשר יש רק מעט שחקנים, **ובנוסף** לכך דרגת הניסיון של אותן דמויות היא נמוכה, כך שאין להן די עוצמה בכדי להתגבר לבדן על האתגרים שבמבוך. ברוב המקרים, יכול לוחם להצליח לא רע לבדו, וגם כוהנים, אלפים, גמדים, וזוטונים יכולים להסתדר בכוחות עצמם.

בראש ובראשונה – אם ברצונך שהדמויות ישכרו לעצמן מלווה או שניים, תן להן לעשות זאת. אל תדאג לפרטים השוליים כגון תגובתו של המלווה, השכר שידרוש, או שאר פרטים אחרים. הנח מראש כי הדמויות יכולות למצוא להן מלווה אחד (או יותר, אם תרצה), לשכור אותו תמורת תשלום (כל שעליך לעשות הוא לומר לשחקנים מה הסכום אותו דורש המלווה), וכי המלווה יסכים מיד להצטרף להרפתקה. מוטל עליך רק ליצור דף־דמות עבורו, ולהתחיל במשחק.

אם גם אתה **וגם השחקנים** מחליטים שתהפכו את החיפוש אחרי המלווים לחלק מהמשחק, יהיה עליך להתכונן מראש למצבים הבאים:

1. הדמויות יצאו לחפש מלווים, ויהיה עליך להיות מוכן לתאר בפניהן את "בתי־המרזח המקומיים" שבאותה עיר, ואת כל המקומות האחרים שניתן לחפש בהם מלווים.

2. "אנשים רגילים" רבים, חסרי כל ניסיון או יכולת בהרפתקאות, יפנו אל הדמויות בניסיון לזכות במשרה. בין אותם אנשים יהיו גם מספר דמויות־בלא־שחקן מהדרגה הראשונה, מאותם סוגים שחיפשו השחקנים. אין צורך להכין מראש את נתוניהם של כל אותם אנשים רגילים, אך יהא עליך להיות מוכן לתאר תיאור קצר, במקרה שהשחקנים ישאלו.

3. את פרטיהם של דב"ש אלו עדיף לך להמציא, במקום לגלגל קוביות. תוכל להניח, למשל, כי מידת־הכוח של הלוחם אשר אותו שוכרות דמויות־השחקן היא גבוהה מהממוצע.

פרטים קטנים על אישיותו של המלווה – כגון "בכיין", או "שונא גמדים" – יוכלו גם להוסיף טעם למשחקים, ולהפוך את אותן דב"ש ללא־נשכחות – וכמובן, למהנות הרבה יותר עבור כולם.

תגובותיהם של מלווים: כשמציעים למלווה תשלום בתמורה להסכמתו להצטרף להרפתקה, יהא על שה"מ לגלגל 2ק6 כדי לראות אם מלווה זה יסכים לקבל את העבודה. רצוי שתוסיף 1+ לתוצאת גילגול זה אם התשלום שהוצע הוא תשלום טוב, ותפחית ממנו 1– במידה והתשלום שהוצע הוא קטן. גם השפעות הכריזמה של הדמות המנסה לשכור את אותו מלווה צריכות לבוא בחשבון.

אם הדמויות הן עניות, ואינן יכולות להציע תשלום נאות למלווה, תוכל להרשות למלווה לקבל – סנה מהאוצרות שייתגלו במשך ההרפתקה. במידה והדבר אכן מוצע לו, הוסף 3+ לתוצאת הקוביה.

טבלת תגובות של מלווים

תוצאת הקוביות	**תגובת המלווה**
2 ומטה	מסרב לקבל את העבודה, ורואה זאת כעלבון*
5–3	מסרב לקבל את העבודה
8–6	אינו בטוח. גלגל שנית
11–9	מסכים לקבל את העבודה
12 ומעלה	מסכים לקבל את העבודה, בשמחה**

* עלבון: עונשין של 1– על תגובותיהם של שאר המלווים האפשריים באזור.

** שמחה: בונוס של 1+ למוראל של המלווה.

מידת־מוראל של מלווים: מידת־המוראל של מלווה היא מידה לנאמנות בה ישרת את דמות־השחקן אשר שכרה אותו, ויסכים לצאת יחד איתה למול סכנות שונות. כשמידת־המוראל היא גבוהה (מס' גדול), ישאר המלווה נאמן. לעומת זאת, אם המוראל הוא נמוך (מס' קטן), עלול אותו דב"ש להימלט במצב מסוכן.

את מידת־המוראל של המלווים יש לקבוע בעזרת שימוש בהשפעות הכריזמה של דמות־השחקן השוכרת אותו (ראה בעמוד 49 של **החוברת לשחקן**). המידה עלולה להשתנות בהתאם למעשיה של דמות־השחקן – יחס רע או טוב מצידה, מענקים, וכדומה.

את מידת־המוראל של כל מלווה יש לבדוק בתום כל הרפתקה, ולעיתים גם במהלך ההרפתקה.

מוראל הינו רק תוספת אפשרית לחוקים, והסבר מפורט עליו תוכל למצוא בעמוד 21. עדיף כי לא תשתמש במלווים אם לא נעשה שימוש בחוקי מוראל אלו.

מרדף והימלטות

יתכן שמפלצות ינסו להימלט מפני הדמויות (בין אם הדבר תוכנן מראש על ידי שה"מ ובין אם הוא קורה כתוצאה מכישלון בבדיקת

המוראל, המוסברת בעמוד 21 בחוברת זו). יתכן גם שדמויות־השחקן עצמן ינסו לברוח מפני מפלצות, אם יחליטו על כך השחקנים.

כאשר הדמויות נמלטות מן המפלצות או רודפות אחר המפלצות, לא ניתן להן למפות את האזורים במבוך שבהם הן עוברות. שה"מ יצטרך לזכור לבד היכן נמצאות הדמויות והמפלצות בכל רגע.

אם האזור אינו ממופה על ידי הדמויות, יהיה עליך לתאר אותו בפירוט מועט ככל האפשר, מבלי לתת לשחקנים את כל המידות המדויקות.

סביר ביותר כי הדמויות ילכו לאיבוד במבוך ו/או ייתקלו ביצורים אחרים במהלך המרדף.

אם נמלטו המפלצות: כאשר מפלצת מתחילה לברות, שאל את דמויות־השחקן אם ברצונן לרדוף אחריה. אם התשובה היא לא, המפלצת מצליחה לברוח. אם כן, החבורה פותחת במרדף כשהיא נמצאת במרחק של 1 סיבוב מאחורי המפלצת.

מצא את קצב התנועה לסיבוב של המפלצת כדי לגלות כמה מטרים מפרידים בינה לבין הקבוצה בתחילת המרדף.

לאחר מכן, השווה את קצב התנועה בכל סיבוב של כל אחת מדמויות־השחקן בחבורה. אלו שאינן לבושות בשריון ינועו מהר יותר מהאחרות, ויהא עליך לשאול את השחקנים אם דמויותיהם נשארות יחד עם שאר החבורה או אם הן רצות קדימה.

כעת עליך להשוות את קצב־תנועתן של כל דמות (או - אם כל החבורה רודפת אחרי המפלצות ביחד - את קצב־התנועה בכל סיבוב של הדמות האיטית ביותר בחבורה) לקצב התנועה של המפלצת (או של המפלצות) שאחריהן רודפים.

אם מהירותן של המפלצות היא גדולה יותר, הן יצליחו להימלט מהחבורה (אלא אם כן יש לה דרך כלשהי לבלום או ללכוד אותן). אם מהירותן של הדמויות גדולה יותר, הן ישיגו את המפלצות אם הללו לא יצליחו להתחמק.

ההפרש בין שתי מהירויות אלו, במטרים, הוא המרחק הנוסף או המופחת בין הרודפים והנרדפים עם כל סיבוב שעובר.

מפלצות שנמלטו עלולות לעצור ולהתקיף אם הן רואות שרודפות אחריהן רק דמות אחת או שתיים (אפילו אם שאר הדמויות עומדות להגיע מיד). ניתן לך להחליט על כך בעצמך, בהתאם לנסיבות, או להשתמש בגילגול־תגובה כדי לקבוע את תגובת המפלצות.

אם המפלצות מכירות טוב את האזור (למשל, אם מאורתן היא בקרבת מקום) יתכן שהן ינסו לחמוק מהחבורה, על ידי כך שימשיכו להיעלם בכל פעם מאחורי פינות, לסגור דלתות מאחוריהן וכדומה. שה"מ חייב להחליט לבדו אם המפלצות יצליחו או לא יצליחו להתחמק, בהתאם לנסיבות.

אם בורחות דמויות־השחקן: אם מחליטים השחקנים כי דמויותיהם יברחו מהמפלצות, יתכן שהמפלצות יחליטו לרדוף אחריהם. כדי לגלות כיצד מגיבות המפלצות, חייב שה"מ לגלגל 2ק6, ואת התוצאה המתקבלת עליו לשנות בהתאם לגורמים האלה:

אם נהרגו אחת או יותר מהמפלצות בידי הדמויות:	2– לתוצאה
אם הדמויות לא הצליחו לפגוע באף אחת מהמפלצות:	2+ לתוצאה
אם מטרתן של המפלצות היא לצוד את הדמויות:	3+ לתוצאה
אם כמה מפלצות נפגעו, אך לא נהרגו, בידי הדמויות:	אין שינוי

אם התוצאה (לאחר כל השינויים) היא 9 ומעלה, ירדפו המפלצות אחרי הדמויות. השווה את קצב התנועה של כל אחת מן הקבוצות. המרחק המפריד בין המפלצות לבין הדמויות בתחילת המרדף הוא המרחק אותו יכולות הדמויות לרוץ במשך סיבוב אחד, כפי שכבר הוסבר קודם בקטע "אם נמלטו המפלצות".

אם החבורה מהירה מהמפלצות, יצליחו הדמויות להימלט, אלא אם כן יקרה משהו שיגרום לבלימת החבורה או לכידתה (ובתנאי שהדמויות לא יעצרו בטרם עת- ראה "אורך זמן המרדף" בהמשך).

אם המפלצות הן המהירות יותר, והחבורה אינה נוקטת באמצעים כדי לחמוק מהמרדף, ישיגו אותה המפלצות.

עיכוב המרדף: החבורה מסוגלת להאט את המפלצות הרודפות אחריה באמצעות השלכת חפצים שהמפלצות מעוניינות בהם: חיות ושאר יצורים לא־נבונים עשויות לעצור כדי לאכול מזון שהשליכה החבורה ומפלצות נבונות עלולות לעצור כדי לקחת לעצמן אוצרות שתשליך החבורה מאחור. אם אחת הדמויות משליכה חפץ שיוכל לעניין את המפלצות הרודפות אחר החבורה, יהיה עליך לגלגל 1ק6, ותוצאה של 1, 2 או 3 פירושה שהמפלצות יעצרו ויפסיקו את המרדף.

יצורים קסומים או חסרי־מות, כגון אל־מתים, פסלים חיים, וכו', לעולם לא יעצרו כדי להרים חפצים שהשליכה החבורה, ועלולים להמשיך לרדוף אחריה למשך זמן רב מאוד.

אורך זמן המרדף: אם לא מושלך דבר כדי לעצור את המפלצות, ימשיכו הללו לרדוף אחרי החבורה למשך זמן מסויים, אותו יש לקבוע בדרך הבאה: לאחר כל 5 סיבובים של מרדף, יש לשוב ולגלגל 2ק6, ולשנות שוב את התוצאה בהתאם למצבן של המפלצות (כפי שהוסבר קודם, השינויים הם 2–, 0 או 2+). בנוסף, הוסף לתוצאה שהתקבלה עוד 2+ אם מספרן של המפלצות גדול ממספר הדמויות שבחבורה. אם התוצאה שקיבלת (לאחר השינויים) היא 9 או יותר, ימשיכו המפלצות לרדוף אחרי הדמויות (או לחפש אחריהן). עם זאת, הן לרוב יתיאשו ויוותרו לאחר שעה - שעתיים, אם אינן מצליחות לתפוס את הדמויות. רק לעתים נדירות מאוד ימשיכו המפלצות לחפש אחר הדמויות יותר מיום (8 שעות) אלא אם כן גנבו הדמויות חפץ היקר לאותן מפלצות.

נקודות פגיעה

שחקן שגילגל קובייה לקבוע כמה נקודות־פגיעה יהיו לדמותו בתחילת המשחק, אולם השיג תוצאה נמוכה, ישאל אותך בוודאי - "מותר לי לגלגל את הקובייה מחדש?"

הבאנו כאן שלושה פתרונות שונים לבעיה זו. בחר בפתרון הנראה לך, (או המצא פתרון משלך) והחל את השיטה באופן הוגן על כל השחקנים.

1. לא - כל דמות חייבת להתחיל במשחק עם מספר נקודות הפגיעה שהושג בקובייה.

2. הרשה לשחקן לגלגל שנית אם התוצאה שקיבל היא 1 או 2 (ייתכן שתיאלץ להימנע משימוש בפתרון זה לדמויות לקוסמים ולגנבים, אשר ישיגו 1 או 2 בקובייה לעיתים קרובות יותר מאחר וישתמשו בקובייה בעלת ארבע פאות).

3. אל תגלגל את הקוביה כלל בתחילת המשחק - כל הדמויות יתחילו במשחק כשלרשותן המספר המקסימלי האפשרי של נקודות הפגיעה (8 - ללוחמים ולגמדים, 4 לגנבים ולקוסמים, 6 לכל השאר)- ולמספר זה יש להוסיף או לחסר את התוספת (או ההפחתה) המגיעות לכל דמות בהתאם להשפעת הכושר שלה.

התחל לגלגל קוביות בכדי לקבוע את מספר נקודות הפגיעה הנוספות רק לאחר שהדמויות מגיעות לדרגה 2 ומעלה.

ע י ו ו ר ו ן

כאשר דמות כלשהי מתעוורת, בין אם באופן טבעי או כתוצאה מלחש המוטל עליה על ידי כהן, אלף או קוסם - אותה דמות לא תוכל להתקיף או ללכת בכוחות עצמה בלי שינחה אותה מישהו, וכל יריב שינסה להתקיף את אותה הדמות יזכה לתוספת של 4+ לגילגול הפגיעה, מאחר שהדמות איננה רואה את התוקף אותה ואינה יכולה לחמוק מהתקפותיו.

לחילופין יכולים שה"מ והשחקנים לבחור להשתמש בחוק החלופי המוצע להם בעמוד 28 של חוברת זו (בקטע על התקפות מיוחדות), ולהחליט כי הדמות שהתעוורה תוכל להתקיף,

אולם יהא עליה להפחית 4- מכל גילגולי הפגיעה שלה, משום שאינה רואה את היריב.

ניתן להשיב לדמות זו את מאור־עיניה על ידי הסרת הכישוף מעליה (בין אם בעזרת הלחש **להסרת קסם**, או על ידי המתנה עד תום משך פעולת הלחש אשר גרם לעיוורון) או באמצעות ריפוי הפגיעות בעיניה בעזרת לחשים או שיקויי־מרפא. (נתונים נוספים על עיוורון תמצא בעמ' 28 בחוברת זו).

ציוד שאינו מופיע ברשימות

אל תרשה לשחקנים המתחילים לרכוש לדמויותיהם ציוד שאיננו מופיע ברשימה שבעמוד 29 **בחוברת לשחקן**, אלא אם כן תחליט אתה לאפשר להם זאת. אם תרשה לשחקנים להשתמש בציוד אותו "המציאו" עלולות להיגרם בעיות, ומומלץ להימנע מכך.

במערכת־החוקים D&D **למתקדם** מופיעה רשימה של ציוד נוסף, שאותו יכולים שחקנים מנוסים יותר לרכוש - כגון סוסים, עגלות, סירות וכלי־נשק מסוגים חדשים. זכור שלא לאפשר לשחקנים לרכוש ציוד כזה עד לרגע שתחליט שהם מסוגלים להסתדר איתו.

קוביות־משחק

למערכת־חוקים זו מצורפות כל הקוביות שתזדקק להן במשחק מבוכים ודרקונים® בכל המצבים בם יכולים להתרחש שני מקרים או יותר, ויש צורך להחליט איזה מהם יתרחש, או בכל מקרה בו יש כמה תוצאות אפשריות לפעולה מסוימת, משתמשים בקוביות כדי להחליט באופן אקראי מה שיתרחש. שליט־מבוך מנוסה מסוגל גם לקבוע את התוצאות בעצמו, בלי לגלגל את הקוביות.

דוגמה: מפלצת החמושה בחרב (נזק 1ק8) פוגעת בדמות שברשותה רק 3 נקודות פגיעה. יש סיכוי גדול שהדמות תהרג - ולא באשמתו של השחקן אלא בגלל גילגול קוביות אקראי. המנחה מעוניין להשאיר את הדמות בחיים כל זמן שיוכל, על כן הוא מגלגל 1ק8, מתעלם מהתוצאה שקיבל, ומודיע לדמות שספגה נזק של 2 נקודות. הדמות נסוגה, ואפשר להמשיך במשחק.

רמזים

לשחקנים מתחילים דרושה עזרה בלמידת המשחק. כאשר המנחה מריץ משחק עבור שחקנים מתחילים, הוא צריך לעודד אותם בעזרת הצעות, לדוגמה - "האם אתם רוצים לחפש אחרי דלתות סודיות?". רצוי שלא להמשיך בכך לאחר שהשחקנים יצברו די ניסיון במשחק ויוכלו להחליט את ההחלטות האלה בעצמם, אך רמזים כאלה יועילו מאוד למתחילים.

תוכל להחליט שבמצבים מסוימים יזכו הדמויות ב"הצלחה אוטומטית" ולעודד בכך את השחקנים. מי שלא יצליח מעולם למצוא דלת סודית, יתייאש עד מהרה ולא יוסיף עוד לחפש אחריהן.

כשהשחקנים יתחילו להיות מנוסים יותר במשחק הם יתחילו לשאול את המנחה שאלות, כגון- "האם אנו מגלים עקבות של יצורים שעברו כאן קודם?" -או- "איננו יכולים להחליט לאן להמשיך מכאן. האם ישנם רמזים כלשהם?".

יהא עליך לתת להם מידע בצורת תיאורים, שאותם יצטרכו השחקנים לפרש בעצמם, לדוגמה: "יש כמה עקבות המוליכות לצד שמאל, אך אינכם מצליחים לנחש איזה יצור הטביע אותם". רמזים כגון אלה יאפשרו לך לכוון את הדמויות אל הכיוון הנכון במבוך. תוכל גם לשלב את הרמזים כחלק מתיאורו של כל חדר.

יש לתת לחבורה רמזים אם היא מתקרבת לאזור מסוכן, במיוחד בקומות 1 או 2 במבוך. רמזים אלו יכולים לכלול ריחות מבחילים, עצמותיהם של קורבנות קודמים, וכן הלאה. אין זה הוגן מצידך להכניס את הקבוצה לסכנות גדולות מבלי כל התרעה מוקדמת.

דמויות מהדרגות הגבוהות יותר כבר יתרגלו לסכנות גדולות, הקומות במבוך שעומקן גדול יותר עלולות לכלול גם מצבים העשויים להוביל למוות פתאומי. כמה רמזים מעורפלים או מטעים יכולים גם להופיע על מפות אוצר שאותן ירכשו הדמויות או ימצאו. רמזים אלה יוכלו להתגלות גם בצורת פרטים קשים יותר לגילוי במבוך.

כללית, ככל שהשחקנים יהיו למנוסים יותר, כן יהפכו הרמזים למועטים יותר ולברורים פחות.

שאלות

אם אינך מבין איך לבצע משהו במשחק, חפש היטב בחוקים. תשובות רבות ניתן למצוא בעזרת קריאה חוזרת בחוקים לאחר ששיחקת מספר משחקים.

תשובות לרבות משאלותיך הנותרות ניתן למצוא במערכת החוקים **למתקדם**, בה מופיעים כל החוקים הדרושים להרפתקאות מחוץ למבוך, מידע נוסף על המומחים השונים מבין הדמויות־בלא־שחקן (כגון שיריונאים ומרגלים), ועל מצבים שונים אחרים.

ניתן לך גם למצוא תשובות לשאלותיך באמצעות פנייה לשחקנים המנוסים יותר המתגוררים באזור מגוריך. מיליוני אנשים משחקים במשחק המבוכים והדרקונים (הקרוי D&D) ותוכל למצוא את אותם אנשים בחנויות לתחביבים או למשחקים בהן נמכר המשחק, וגם בסיפריות, ברחוב, ובשאר מקומות שונים.

אם אינך מצליח לקבל תשובות לשאלותיך, כתוב מכתב לחברת TSR (המייצרת את המשחק) והפנה את השאלות לאנשים שכתבו אותו.

אם תחליט לעשות זאת, יהיה עליך להדפיס את השאלות (בשפה האנגלית) על מכתב, ולצרף מעטפה להחזרת התשובות (רשום על המעטפה את כתובתך, בתור המען למשלוח, וזכור לצרף לה שובר־דואר כתשלום עבור משלוח התשובה מארה"ב לארץ). כעת שלח את המכתב לכתובת הבאה:

D&D BASIC Questions

TSR Inc.

P.O. Box 756

Lake Geneva, WI 53147

שימוש בדמויות ממשחק אחר

שחקן מסוגל להגיע אליך כשבידו דמות אותה יצר במקום או במשחק אחר. אם זה יקרה, זכור לבדוק היטב את דף־הדמות. כללית יש להרשות לדמות זו "לעבור" למשחק שלך, פרט למקרים הבאים:

1) הדמות החדשה גבוהה בדרגתה מכל הדמויות האחרות שכבר במשחק

2) יש בידיה חפצי־קסם רבים או טובים יותר מאלה שברשות שאר הדמויות

3) הממון שבידיה עולה ביותר מ־50% על זה שברשות הדמות העשירה ביותר מבין אלו שנמצאות במשחק שלך.

כל אחת מהבעיות הנ"ל ניתנת לתיקון. צריך רק לשנות את הנתונים המופיעים בדף־הדמות החדש של הדמות, כך שאלו יתאימו למגבלות הרשומות. אך זכור שאם תרשה לדמות החדשה שלא לשנות את הנתונים, יוכל כל אחד מהם לקלקל את המשחק; אם אכן יש צורך בשינויים כלשהם, תצטרך לדון בהם יחד עם השחקן, לפני תחילת המשחק.

שימוש במספר דמויות

אל תרשה לשחקנים מתחילים לשחק בתפקיד של יותר מדמות אחת בכל פעם; קשה להיכנס

אפילו לתפקידה של דמות אחת, כך ששתי דמויות או יותר יכולות להיות מאוד מבלבלות. עם זאת, לאחר שהשחקנים צברו די ניסיון במשחק, תוכל לשקול את האפשרות להשתמש בתוספת הבאה:

אם קיימות מספר ערים בעולם הפנטסיה שיצרת, תוכל לתת לכל שחקן לשחק דמות אחת בכל עיר.

הדבר יכול להיות מעניין ביותר, והוא מאפשר לשחקנים לנסות לשחק דמויות מסוגים שונים.

שינוי בנטייה

הנטייה היא הדרך בה מעוניין כל שחקן לשחק את דמותו – צדיקה, מרושעת או ניטרלית. לפעמים שוכח אחד השחקנים (או מתעלם בכוונה מהעובדה) שפעולות שמבצעת דמותו אינן הולמות את הנטייה שבחר. יהיה עליך לשוחח עם אותו שחקן ביחידות ולגלות לו כי אינו משחק נכון את הדמות. הסבר לו את הבעיה ועודד אותו לנהוג בהתאם לנטייתה של דמותו.

לעולם על תאיים על השחקן או תלעג לו במהלך המשחק; טפל בבעיה בפרטיות. אם נמשכת הבעייה גם לאחר שהזהרת את השחקן, תוכל להגיד לשחקן לשנות את הנטייה של הדמות לנטייה שאותה הוא משחק באמת. יתכן ובאותו זמן יהיה צורך להטיל עונש על הדמות – לדוגמה הורדה בדרגת ניסיון, החרמת חפץ אהוב וכדומה. אם תחליט להטיל עונש על שינוי בנטייה, יהיה עליך גם לתת גמול זהה לדמויות המשחקות היטב בהתאם לנטייתן (על ידי הגדלת כמות נקודות הניסיון המוענקת להן בתום כל הרפתקה, הענקת חלק גדול יותר של אוצר, או שינוי המפלצות שמולם כך שיהיה לדמות קל יותר להביסן).

זכור לוודא תמיד כי גם אתה משחק כל מפלצת בהתאם לנטייתה! שחקנים שיחושו בחוסר־הגינות מצידך יכולים פשוט לסרב לשחק איתך.

אם השינוי בנטייה מתרחש שלא כתוצאה ממעשיו של השחקן, אלא נובע מהשפעה קסומה כלשהי (כמו למשל מקסדת שינוי הנטייה או מקללה כלשהי) – אין להטיל שום עונש על הדמות. עליך לקחת את השחקן הצידה, להסביר לו בסוד את המצב, ולבקש ממנו שינסה לשתף פעולה ולשחק את הדמות בהתאם לנטייה החדשה, מה שיביא להרבה מצבים מפתיעים ומהנים עבור כל השחקנים. לאחר זמן־מה (ולאחר שיוסרו הקללה או הקסדה) תחזור לדמות הנטייה המקורית.

שמירה על זמן־משחק נכון

זכור לעקוב כל הזמן אחרי הזמן העובר במשחק ולערוך רישום של הזמן שכל דמות מנצלת במהלך ההרפתקה. לרבים מהלחשים יש משך פעולה נתון, תנועה מבוססת על זמן, ואת הגילגולים לבדיקת הגעת מפלצות משוטטות יש לבצע בזמנים קבועים.

תוכל לרשום לעצמך את הזמן שעובר במשחק או להשתמש בכל שיטה אחרת (כגון רישום סימנים, מחיקת משבצת על ידי X בכל סיבוב, או כל דרך שתמציא בעצמך) כדי לעקוב אחרי זמן־המשחק העובר בהרפתקה.

שפות

דמות של בן־אדם שמידת־התבונה שלה היא 13 או יותר תדע לדבר ולכתוב גם בכמה שפות נוספות. יהיה על שה"ם להחליט אלו שפות יש בנמצא.

ברוב משחקי D&D יש 20 או יותר שפות שונות שבהן משתמשות הדמויות והמפלצות. תוכל לבחור שפות מתוך רשימת השפות הנפוצות שבהמשך, או לאפשר לשחקן לבחור את השפות מהרשימה בעצמו.

אם תרצה, תוכל להמציא בעצמך שמות של שפות שבהן ישתמשו היצורים במשחק שלך. (**אינך** צריך להמציא את השפות עצמן!). לדוגמה, אם תקרא בעיון את הפרק על "מפלצות" בחוברת זו, תגלה כי בבוני הסלעים משוחחים זה עם זה באמצעות צרחות פשוטות, ותוכל להחליט כי גם זו "שפה" שאותה ניתן לדמויות־שחקן ללמוד. עליך לזכור כי לאל־מתים אין שפה משלהם.

רשימת השפות הנפוצות

1. אורקית
2. אלפית
3. דביבונית
4. גובלינית
5. גמדית
6. גרגויילית
7. דרקונית
8. הובגובלינית
9. הרפית
10. זוטית
11. לובשי־צורה
12. לטא־אנושית
13. מדוזית
14. מינוטאורית
15. ננולית
16. ננסית
17. ענקית או עוגית
18. פיקסית
19. קובולדית
20. שפת בני־אדם אחרת

תלונות

אם שחקן כלשהו מתלונן על הדרך שבה אתה מנהל את המשחק, נסה להקשיב לו ולהבין היכן שגית. היה הגיוני! אם ניתן לפתור את הבעיה על ידי שינוי בהליך מסוים במשחק, נסה למצוא פשרה. למשל, אם השחקן טוען כי "אתה כל הזמן מרעיל את הדמויות והורג אותן!", אתה עשוי להחליט להשתמש בחוקים שונים לגבי השפעות הרעל (ראה עמוד 28 בחוברת זו).

שים לב לכך שהשינויים שתערוך בחוקי המשחק לא יטו את המשחק לטובת הדמויות. משחק ה־D&D תוכנן כך שיהיה בו איזון, כדי שיוכל להיות מהנה וגם להוות אתגר.

מספר תלונות ינבעו בוודאי רק מתאוות בצע. צבירת האוצרות והניסיון איננה צריכה להיות קלה יותר מדי; יש להרויח אותם בהדרגה ותוך שימוש בהנחיות הנתונות בחוקים. עליך להיזהר שלא ליצור משחק של "תפוס ככל יכולתך" מאחר שעד מהרה יימאס לשחקנים רק לאסוף **סתם־כך** את האוצרות, והמפלצות לא יהוו להם כל אתגר אם יובסו בקלות רבה מדי על ידי דמויותיהם.

אם אינך יודע כיצד לטפל במצב כלשהו, פשוט אמור זאת לשחקנים! כל אחד חייב ללמוד בדרך כלשהי, ולימוד משחק ה־D&D על כל אפשרויותיו עשוי להימשך זמן־מה. השחקנים בוודאי יבינו את בעייתך אם תסביר להם כי גם אתה עדיין רק לומד איך לשחק, תודה בטעות שעשית, ותבקש את עזרתם. הודאה בטעויות וניסיון לתקן יביאו לכך שאתה והשחקנים שלך תזכו במשחק טוב יותר בטווח הארוך.

הערות כלליות

סוגים רבים של מפלצות רשומים בדפים הבאים לפי סדר האלף־בית. מפלצות יכולות להיות ידידותיות או עוינות, פראיות או מאולפות, חיות רגילות או יצורים קסומים. שה"מ מסוגל להשתמש במפלצות אלה כבידידים או כיריבים לדמויות. כמה מונחים בנוגע למפלצות מוסברים בהמשך:

זיוונות: ליצורים רבים יש כושר לראות גם באור אינפרא־אדום, בנוסף לראייה באור הרגיל. יכולת זו, המכונה בשם "זיוונות", מאפשרת להם לראות בחשיכה מוחלטת למרחק 20 מ', תוך שהם מבחינים בחום (או בהיעדרו). אור רגיל או קסום מונע את השימוש בזיוונות, ואש או מקור חום אחר יפריעו לשימוש בזיוונות, כשם שאור חזק בעיניים מפריע לראייה רגילה למשך זמן קצר.

ליצור המשתמש בזיוונות, נראים הדברים החמים בטווח ראייתו כאילו הם זוהרים באדום, בעוד כל הדברים הקרים נראים כחולים. **לדוגמה:** קבוצה של דמויות המנסות להתחבא באפלה, תיראה כקבוצה של צורות אדמדמות. כמה מדמויות אלה ייראו כאילו הן בצבע ורוד כהה (שריון), בעוד אחרות (כגון הקוסם, שאינו לובש כל שריון) ייראו בצבע אדום זוהר. בריכה של מים קרים תראה כחולה כהה, וגם עצמים שמידת החום שלהם זהה לזו של האוויר אשר מסביבם (כגון שולחן או שלד) ייראו במעומעם על ידי שימוש בזיוונות.

זכור שדמויות (כגון זוטון או גנב) לא יהיו מסוגלות להתחבא ממפלצת המצוידת בכושר זיוונות כאשר שורר מסביב להן חושך. כדי שהדמות תצליח, חייבים להיות בסביבה מקור אור כלשהו, שיפריע לשימוש בזיוונות ויטיל צללים שבהם תוכל הדמות להתחבא.

קוביות פגיעה

גודלה או "קשיחותה" של כל מפלצת נמדדים על פי מספר נקודות הפגיעה שלה. מספר נקודות הפגיעה שיש למפלצת נקבע באמצעות גילגול **קוביות בעלות 8 פיאות** (ק8). **מספר הקוביות** שיש לגלגל על מנת לקבוע את מספר נקודות הפגיעה של מפלצת מסוימת הוא מספר "קוביות הפגיעה" של אותה מפלצת.

ככל שמס' קוביות הפגיעה של המפלצת הוא גדול יותר, כך היא גדולה וקשוחה יותר, ושווה יותר נק"נ (נקודות־ניסיון).

> **דוגמאות:** לשלד יש קובית־פגיעה אחת, ולכן יהיו לו 1 עד 8 נקודות פגיעה (8ק1).
> למפלצת־חלודה יש 5 קוביות פגיעה, על כן יש לה 5 עד 40 נקודות פגיעה (8ק5).
> לדרקון אדום יש 10 קוביות פגיעה, ולכן יש לו בין 10 לבין 80 נקודות־פגיעה (8ק10).

לעיתים יש צורך להוסיף או להפחית סכום מסוים מהתוצאה המתקבלת בגילגול קוביות הפגיעה. סכום זה מופיע, יחד עם סימן פלוס או מינוס, לצידו של מספר קוביות הפגיעה של אותה המפלצת. שינוי זה במספר נקודות הפגיעה הופך את אותן המפלצות לחזקות או לחלשות יותר ממה שמראה מספר קוביות הפגיעה.

מספר זה יש להוסיף, או לחסר, **מסכום** התוצאות המתקבלות בגילגול קוביות הפגיעה. **לדוגמה:** 2+1 קוביות־פגיעה פירושן הוא "סכום תוצאות גילגול שתי קוביות בעלות 8־פיאות, ועוד 1 נקודה", או בקיצור, בין 3 ל־17 נקודות פגיעה.

בתיאור המפלצת יכול מספר קוביות הפגיעה שלה להיות רשום בצורת 1+2, 1+3, 1-1 (אחת פחות אחד), וכדומה. לכל יצור תהיה תמיד 1 נקודת פגיעה, אפילו אם תוצאת הקוביות (לאחר הפחתת המינוס) היא 0 או פחות.

> **דוגמאות:** לחיפושית־אש אחת יש 1+2 קוביות פגיעה, ולכן יש לה 3–10 (8ק1+2) נקודות פגיעה. לדביבון יש 3+1 קוביות פגיעה, לכן יהיו לו 4–25 (8ק3+1) נק"פ. ואילו לגובלין יש 1-1 קוביות פגיעה, כך שיהיו לו 1 עד 7 נקודות פגיעה (8ק1 -1), כאשר תוצאה של 1 או 2 בקובייה פירושה הוא שלגובלין תהיה 1 נקודת פגיעה.

קומות במבוך

לעיתים קרובות, המבוך הינו יותר מסתם קבוצה של מערות. בהרפתקה הקבוצתית הראשונה הושאר לך המרתף שמתחת לטירה החרבה כדי שתמלא אותו אתה במפלצות ואוצרות. אותו המרתף כונה בשם "הקומה השנייה" במבוך.

הקומה הפחות מסוכנת במבוך (שהיא גם הקומה הקלה ביותר) נקראת תמיד "הקומה הראשונה" של המבוך, או "קומת מבוך ראשונה". המבוך יכול להיות בכל עומק, ויכול להיות לו מספר קומות בלתי מוגבל, אך באופן כללי, ככל שאתה מעמיק לחקור במבוך כך הוא נהיה מסוכן יותר ויותר. פוגשים במפלצות חזקות יותר (מדרגות גבוהות יותר) – והאוצרות גם הם גדולים בהתאם. הסבר מפורט יותר על הקומות והמבנה של המבוך תוכל למצוא בעמודים 55 עד 58 בחוברת זו.

דרגתן של מפלצות

מפלצת בעלת 1 קוביית פגיעה נקראת בשם מפלצת מהדרגה הראשונה. מפלצת שלרשותה שתי קוביות פגיעה נקראת מפלצת מדרגה שנייה, וכן הלאה. הפלוסים או המינוסים אינם נחשבים למטרה זו- **לדוגמה**, "2+1" נחשב כ־"2" בלבד.

את המפלצות ניתן לפגוש לרוב בקומת־המבוך בעלת המספר הזהה לדרגתה של המפלצת. לדוגמה: לגובלינים יש 1-1 קוביות פגיעה, לכן נחשבים הגובלינים למפלצות מהדרגה הראשונה, ושוכנים לרוב בקומה הראשונה של המבוך.

כתוצאה מכך, רוב הפגישות בין החבורה לבין גובלינים יתרחשו בקומה 1 של מבוכים שונים, ורק לעיתים נדירות תיתקל החבורה בגובלינים בקומה עמוקה יותר.

כשנתקלים במפלצת בקומה כלשהי במבוך, יהיה לרוב ההפרש בין דרגת המפלצת לבין מס' הקומה במבוך לא גדול יותר מ־2.

> **דוגמאות:** לגובלינים יש 1-1 קוביות־פגיעה ולכן הם נמצאים בדרך־כלל בקומה הראשונה של המבוך, ואינם יורדים לעומק גדול יותר מהקומה השלישית במבוך.
> לדביבונים יש 3+1 קוביות פגיעה. לרוב הם נמצאים בקומה השלישית של המבוך, אולם ניתן להיתקל בהם גם בקומה הראשונה. נדיר מאוד לפגוש בהם בקומות שעומקן גדול מ־5.

מספר המפלצות

מפלצות נעות לרוב בקבוצות או בחבורות. מספר המפלצות שבהן נתקלים רשום בתיאור של המפלצת תחת הכותרת "המספר המופיע". מספר זה מתייחס רק למקרים שבהם נתקלים במפלצות בקומת המבוך שמספרה זהה לדרגת המפלצות.

במידה והחבורה נתקלת במפלצות בקומה אחרת, יש לשנות מספר זה בהתאם להנחיות הבאות:

אם נתקלים במפלצות על קומה גבוהה (קלה) יותר במבוך, צריך מספר המפלצות שבהן נתקלים להיות **נמוך** מ־"המספר המופיע". **לדוגמה:** לננולים יש 2 קוביות פגיעה, לכן הם מפלצות מדרגה שנייה.

אם החבורה נתקלת בהם על הקומה השנייה במבוך, המספר המופיע (כפי שנכתב בתיאור) הוא 1 עד 6 (6ק1). בקומה הראשונה, לעומת זאת, אמור מספר הננולים להיות קטן יותר. 1 עד 4 (4ק1) למשל.

אם נתקלים במפלצת בקומה שמספרה עולה על דרגת אותה המפלצת, יהיה מס' המפלצות שיופיעו **גדול** יותר מהמספר הרשום בתיאור. **לדוגמה:** בקומה 3, עלולה החבורה לפגוש 2–8 ננולים (4ק2). בקומה מספר ארבע יופיעו אולי 2 עד 12 ננולים (6ק2) ואולי אף יותר.

ת ג ו ב ו ת

המפלצות יכולות להגיב למפגש עם הדמויות כמעט בכל דרך שהיא, אלא אם כן רשום במפורש בתיאור המפלצת כי היא תגיב בצורה מסוימת. כדי למצוא מהי תגובת המפלצות, גלגל 6ק2, ומצא את השורה בטבלת התגובה שבהמשך שבה מופיעה התוצאה אותה קיבלת. נצל את הטבלה כדי לקבוע את תגובתן של המפלצות, וכדי לראות אם יהיה צורך בגילגולים נוספים.

טבלת תגובה של מפלצות

תוצאת הגילגול הראשון	תגובה
2	התקפה מיידית
5–3	התקפה אפשרית, גלגל שנית*: 8–2 =התקפה 12–9 =חוסר בטחון, גלגל שנית*: 5–2 =המפלצות יתקיפו 8–6 =המפלצות עוזבות 12–9 =המפלצות ידידותיות
8–6	חוסר ביטחון, גלגל שנית*: 5–2 =התקפה 12–9 =ידידות 8–6 =משא ומתן, גלגל שנית*: 5–2 =המפלצות יתקיפו 8–6 =המפלצות עוזבות 12–9 =המפלצות ידידותיות
11–9	ידידות אפשרית, גלגל שנית*: 6–12 =ידידות 2–5 =חוסר ביטחון, גלגל שנית*: 5–2 =המפלצות יתקיפו 8–6 =המפלצות עוזבות 12–9 =המפלצות ידידותיות
12	ידידות מיידית

* המתן 1 סיבוב, והבא בחשבון את השפעת מעשי הדמויות, את הכריזמה של המדברים והמצב הכללי בטרם שתחליט לגלגל שנית (ראה הסברים בהמשך).

מעשיהן של הדמויות: ייתכן שמעשיהן של הדמויות ישפיעו על תגובתן של המפלצות. השפעה זו עלולה לגרום לאותן המפלצות להיות ידידותיות יותר או עוינות יותר. אם הדמויות מנסות לדבר (לפתוח במשא־ומתן) עם המפלצות או לשוחח איתן באמצעות תנועות־ידיים (במידה והמפלצות אינן מבינות את שפתן של הדמויות) תוכל לשנות את תוצאת גילגול התגובה לטובת השחקנים או לרעתם בהתאם לפעולות שמבצעות דמויותיהם. השינוי הנובע ממעשיהן של הדמויות יכול להיות ‎-2 , ‎-1 , 0 , ‎+2 או ‎+1 לתוצאה שמקבל שה"מ בקוביות.

לדוגמה: אם נראה שהדמויות מתכוננות להתקיף את המפלצות, תגרום הפעולה להפחתה של ‎-2 מהתוצאה שמקבל המנחה בקוביות.

השפעות הכריזמה: אם הדב"ש או המפלצות שהחבורה פוגשת בהן אכן מסוגלות להבין את שפת הדמויות, תהיה לכריזמה של אלו המדברים עם אותם היצורים השפעה על תוצאת הגלגול. זאת **בנוסף** על ההשפעה הנובעת ממעשיהן של הדמויות. הוסף לתוצאה אותה תקבל בגילגול את הבונוסים או העונשין, בהתאם למידת הכריזמה של הדמויות שיצורים אלה יכולים להבין.

דוגמה: החבורה נתקלת בדביבון, ומחליטה להתנהג כלפיו בידידות. אחד השחקנים אומר: "אני אדבר איתו בשפה המדוברת: יש לי בונוס של ‎+2 לפי הכריזמה" (כתוצאה ממידת כריזמה של 18). שחקן נוסף אומר: "אני אנסה לדבר איתו בגובלינית, אך לי יש עונשין של ‎-1" (מאחר שמידת הכריזמה של דמותו היא 6). אם היה הדביבון מבין את השפה המדוברת, היה גילגול התגובה הבא של שה"מ עולה ב- ‎+2 לטובת הדמויות, אך מאחר והדביבון מבין רק דביבונית וגובלינית, יש לעשות שימוש רק בעונשין של ‎-1.

משא־ומתן: מפלצות שאינן יודעות בדיוק מה יהיה עליהן לעשות עלולות לדבר או לפתוח במשא־ומתן. אם ניתן למפלצות ליצור קשר עם הדמויות, בעזרת דיבור או תנועות ידיים, ייתכן שהן יציעו הסכם כלשהו לחבורה.

דוגמה: מפלצת עלולה להיבהל מהחבורה ולהציע לשלם לדמויות כדי שירשו לה להימלט! יצור רעב עלול גם לבקש אוכל בתמורה לידידותו (חיה רעבה תוכל לשבת וללקק את שפתיה, כך שיהיה לדמויות ברור שהיא רעבה אך לא מעוניינת לתקוף אותן).

מפלצת נבונה יותר עלולה לרצות שוחד, או לאיים על הדמויות כי תתקיף אותן אם לא ייתנו לה מה שביקשה. תהליך זה של הצגת בקשות שונות ודיון בהן מכונה בשם משא־ומתן.

לא תמיד יקיימו מפלצות מרושעות את הבטחותיהן! על רשעים לא ניתן לך לסמוך. רבות מן המפלצות הן מרושעות.

מפלצת ניטרלית תקיים בדרך־כלל את הבטחותיה, במיוחד אם תרגיש שיקשה עליה להתחמק מהן. היא תעשה זאת רק למען עצמה. בין המפלצות, יש יותר נטראליות מאשר צדיקות או מרושעות.

מפלצת צדיקה תמיד תקיים את מה שהובטח. שכן הבטחתה מחייבת אותה כאילו היתה זו חוזה חתום. לעומת זאת, מפלצות צדיקוֹת הינן נדירות מאוד.

תגובות שונות מצד המפלצות מסוגלות להפוך את המשחק למהנה יותר מאשר אם היתה החבורה חייבת להילחם בהן כל הזמן. בעזרת מעט מחשבה מצידו, יכול שליט־המבוך המנוסה לשמור על עניין ואתגר בכל אחד מהמצבים העשויים להתעורר. זכור גם כי שום יצור אינו רוצה שיהרגו אותו, ואם החבורה מתנהגת ונראית חזקה ומאיימת, רבים מהיצורים ייבהלו כל־כך עד שיימלטו מפניה או ייכנעו - למרות שאת המפלצות הגדולות והחזקות יותר קשה בדרך־כלל להפחיד.

קרב

קל יותר לשחק תפקיד של מפלצת בשעת הקרב מאשר לגלם דמות־שחקן כלשהי.

גילגולי הפגיעה וגילגול הקוביות לקביעת הנזק מבוצעים באותה צורה גם לדמויות וגם למפלצות. לעומת זאת, טבלת הפגיעה של המפלצות שונה מעט מזו שבה משתמשות הדמויות. כללית, ניתן לומר שככל שהמפלצת גדולה או קשוחה יותר, כך קל לה יותר לפגוע ביריביה.

כדי לקבוע איזו תוצאה על המפלצת להשיג על מנת לפגוע ביריב, יהיה עליך למצוא את מספר קוביות הפגיעה של אותה מפלצת (המופיע תמיד בתיאור המפלצת), לעיין בטבלה שבעמוד 5 ולמצוא בה את השורה המתאימה למספר זה. את התוצאות הנדרשות למפלצת בכדי לפגוע בכל דרג"ש תמצא באותה שורה. בטבלה מופיע רק חלק קטן מהנתונים - השורות המתאימות למפלצות בעלות 0 - 4 קב"פ. טבלת הפגיעה המושלמת נתונה על הכריכה מאחור למטרות עיון מהיר.

גילגולי הצלה

כאשר דמות כלשהי מטילה כישוף על מפלצת, יש לאותו היצור סיכוי להציל את עצמו מהשפעתו של הלחש, בדיוק כפי שניתן לדמויות. בדומה לזאת, יש למפלצות, כמו לדמויות, גם גילגולי הצלה מפני כל סוגי ההתקפות המיוחדות- קרן־מוות או רעל, בדידי־קסמים, נשיפת דרקון, וכדומה.

את גילגולי ההצלה של המפלצות מוצאים באותן טבלאות שבהן משתמשים לגילגולי ההצלה של דמות כלשהי. דבר זה מסומן בתיאורי המפלצות בצורת הביטוי "ניצל כמו ....". לנוחיותך, ניתנה על הכריכה האחורית טבלה שלמה, ובה גילגולי ההצלה של כל סוגי הדמויות.

כללית, ניתן להגיד שגילגולי ההצלה של יצור כלשהו הינם זהים לאלו של סוג הדמות אליו הוא קרוב ביותר בתכונותיו. המפלצות הלא־נבונות (לדוגמה, החיות השונות) מבצעות גילגולי הצלה כאילו היו לוחמים בדרגת ניסיון השווה למחצית מספר קוביות הפגיעה שברשותן.

דוגמאות: בתיאורו של הגובלין רשום שהוא "ניצל כמו: אדם רגיל". כדי למצוא את גילגולי ההצלה של הגובלין, חפש את השורה המסומנת "אדם רגיל" **בטבלת גילגולי ההצלה**. לעומתו, לאדם־זאב, אשר "ניצל כמו: לוחם 4" יש את אותם גילגולי הצלה כמו ללוחם בדרגה 4 (ראה בטבלה).

התקפות מיוחדות

למפלצות רבות יש גם התקפות מיוחדות, הרשומות בתיאור המפלצת. ניתן לדמות

להינצל מהשפעותיה של התקפה מיוחדת אם היא מצליחה בגילגול הצלה (אם כי אין הצלה מפני ניקוז־אנרגיה). קרא את התיאורים הבאים באופן יסודי, וחזור לעיין בם בכל פעם בה נעשה במשחק שימוש בהתקפה מיוחדת.



הקסמה: כמה מפלצות מסוגלות להקסים דמויות, כך שהדמות תתבלבל, ותחשוב כי המפלצת היא ידידתה. אם הדמות נופלת קורבן להתקפת **הקסמה** (מצידה של הרפייה, למשל) ונכשלת בגילגול ההצלה שלה, היא מוקסמת מייד. (בהשפעת הקסמה פגשת כבר בהרפתקה הראשונה שלך, כאשר בארגל הקוסם הצליח להקסים את הלוחם שלך).

דמות שהוקסמה היא מבולבלת, וקשה לה להחליט כיצד לנהוג. הדמות לא תוכל להתקיף את המפלצת שהקסימה אותה או להרשות למפלצת להיפגע על ידי משהו, או מישהו, אחר. הדמות אף תציית לפקודות פשוטות שתיתן לה אותה מפלצת, אם שתיהן מדברות באותה שפה (שפת נטייה או שפה אחרת). אפילו אם הדמות איננה מבינה את שפת המפלצת, היא עדיין תנסה להגן על המפלצת מכל פגע. דמויות שהוקסמו הינן מבולבלות, כך שאינן יכולות להטיל לחשים או להשתמש בחפצי־קסם הדורשים ריכוז.

אם נהרגת המפלצת שהקסימה את הדמות, ההקסמה נעלמת מיד. (לחש־הקסמים מהעוצמה הגבוהה, **הסרת קסם**, מסוגל גם לבטל את ההקסמה מבלי להרוג את המפלצת).

ניקוז אנרגיה: על ידי נגיעה (פגיעה) בקורבן, מסוגלות מפלצות מסוימות (לרוב אל־מתים) לנקז מגופו של קורבנם את אנרגיית־החיים עצמה. זוהי התקפה מסוכנת ביותר, ואין כל דרך להינצל ממנה בעזרת גילגול הצלה.

כאשר דמות כלשהי נפגעת על ידי ניקוז אנרגיה (מצד נקזן, למשל), תפסיד אותה דמות דרגה אחת של ניסיון! (מפלצת הנפגעת מהתקפה זו תאבד אחת מקוביות הפגיעה שלה). ניקוז האנרגיה גם ישלול מהדמות את כל היתרונות להם זכתה כתוצאה מאותה הדרגה – יופחתו ממנה נקודות הפגיעה שקיבלה עם העלייה הקודמת בדרגה, תקטן או תאבד לה היכולת להטיל לחשים, ועוד. גם מספר נקודות הניסיון שברשות הדמות יופחת, כך שיישאר לדמות רק מספר הנק"נ המספיק להציב אותה **באמצע** הדרגה הקודמת.

כאשר דמות מדרגה ראשונה נפגעת על ידי ניקוז אנרגיה, היא נהרגת. אין כל דרך לרפא את השפעת ניקוזי האנרגיה באופן רגיל*. הדמות יכולה רק לצבור שוב ניסיון בהרפתקאות נוספות, עד ששוב תגיע לדרגת הניסיון ממנה הוריד אותה ניקוז האנרגיה.

דוגמה: חכם שברשותו 2800 נק"נ רואה נקזן ומתקרב אליו בכדי לגרשו. ניסיון הגירוש נכשל, והנקזן פוגע בכהן ומנקז אנרגיה.

הכהן יורד מיד לדרגה 1 (עוזר) שלרשותו רק 750 נ"קנ. נשללת מהכהן גם יכולת הטלת הלחשים, מאחר שכעת כבר איננו מדרגה 2.

בסיבוב הקרב שלאחר מכן פוגע הנקזן בדמות פעם שנייה, וניקוז האנרגיה ממית את הכהן.

* במערכת־החוקים D&D **למומחה** מצוי לחש כוהנים מעוצמה גבוהה, היכול להחזיר לדמות את דרגת הניסיון שאבדה לה בעקבות ניקוז אנרגיה.

עיוורון: במשחק הבסיסי, יכול עיוורון להיגרם כתוצאה מלחשים מסוימים, מפעולות שונות, או אם מנסים להילחם בחשכה בלי להשתמש בזיוונות. יש גם צורות של "עיוורון" שאין כל קשר בינן לבין ראייה! העטלף והחדף ענק, למשל, "רואים" על ידי שמיעת צלילים, כך שניתן "לעוור" אותם בעזרת לחש הכוהנים **שקט ברדיוס 5 מ'**. בחוקים נרשם כי "קורבנות העיוורון אינם יכולים ללכת או להתקיף". עם זאת, ניתן לך לבחור להשתמש בשיטה האפשרית האחרת, אם תרצה:

היצור העיוור מסוגל להתקיף, אולם גילגולי הפגיעה שלו מופחתים ב 4– מאחר שאינו רואה את היריב, ואילו מי שתוקף את היצור העיוור זוכה בתוספת של 4+ לגילגולי הפגיעה, מפני שהעיוור אינו רואה כיצד לחמוק מהמכה או להגן על עצמו כראוי מפני התתקפה. ליצור העיוור ניתן לנוע בקצב של , מקצב־התנועה הרגיל שלו או בקצב של – ממנו עם מישהו היכול לראות מכוון או מוליך אותו.

באופן רגיל, לא ניתן לדמות להתקיף יריבים בלתי־נראים. לעומת זאת, אם אותה דמות משתמשת בלחש־הקסמים **גילוי הנעלם**, ניתן לה להתקיף – ואפילו לכוון את התקפותיהם של אחרים, בעזרת פקודות או מעשים. אם אתה משתמש בחוק האפשרי שנרשם למעלה, תוכל להתייחס לכל דמות המנסה להתקיף יצור בלתי־נראה כאילו היתה עיוורת.

רעל: רעל הינו מסוכן לכל הדמויות. כאשר דמות כלשהי מורעלת (בעקבות התקפה של מפלצת ארסית, חפצים מורעלים, או רעל במזון, למשל) יהיה על אותה דמות לבצע גילגול הצלה נגד רעל. כישלון בגילגול ההצלה, פירושו בדרך־כלל שהדמות תמות מהרעלה. (במערכת החוקים של D&D **למתקדם** יש גם לחש־קסמים המסוגל לרפא דמויות שהורעלו).

נזק הנגרם מרעל

(אפשרות): מאחר ש־"מוות מיידי" מהרעלה מסוגל להרוס במהירות את ההנאה מהמשחק, מסוגל שה"מ לשנות את ההשפעה, כך שאם דמות כלשהי נכשלת בגילגול הצלה מפני רעל־לא יגרום הדבר בהכרח למותה, אלא רק יגרום לה נזק. כישלון בגילגול יוכל עדיין לגרום למוות כתוצאה מהנזק, אך לא לעיתים קרובות. הדמות תוכל להמשיך ב ק. את הנזק שגורמת הרעלה מומלץ לחשב בשיטה קבועה – כגון להחליט כי הנזק שווה ל־ 1, 2, 3 או 4 נק"פ **לכל קוביית פגיעה** שברשות המפלצת המכישה את הדמות.

שיתוק: התקפה זו "מקפיאה" את הקורבן. אם דמות כלשהי נפגעת מהתקפת שיתוק, ואז נכשלת בגילגול ההצלה שלה מפני שיתוק, הדמות תשותק ולא תוכל לעשות דבר. הדמות **איננה** מתה, ואינה יכולה למות רק כתוצאה מהשפעת השיתוק.

הדמות המשותקת נשארת ערה, ויודעת מה מתרחש מסביבה, אך איננה מסוגלת לבצע פעולות הדורשות ממנה לנוע (כלומר, היא אינה יכולה לזוז, לדבר או להטיל לחשים, ולא לבצע שום פעולה דומה) עד לרגע בו יעבור השיתוק. ניסיון להתקיף יצורים משותקים מצליח באופן **אוטומטי**; יש צורך לגלגל קוביות רק כדי לקבוע את הנזק שנגרם להם. אין לשיתוק עצמו כל תופעות־לוואי, והוא נמשך 2–8 תורים מרגע התחלתו (אלא אם ניתן פרק־זמן אחר בתיאור המפלצת). אפשר גם להשתמש בלחש הכוהנים **ריפוי פצעים קלים** כדי לשחרר את הקורבן מהשפעת השיתוק, אך שימוש בלחש זה למטרה זו אינו מרפא נזק שנגרם לקורבן מפגיעות כלשהן.

תיאורי המפלצות

בכל סעיף שבדפים הבאים מופיע תיאור של אחת מן המפלצות, ומספר הערות על דרך התנהגותה. ביחד עם התיאור מופיעה גם רשימה של פרטים הנוגעים לאותה מפלצת, הנקראים **נתונים**. נתוני כל מפלצת מובאים תמיד על פי אותו הסדר:

שם: אם מופיעה כוכבית (*) לאחר שמה של המפלצת פירוש הדבר הוא שנדרש נשק **קסום** או **מיוחד** בכדי לפגוע בה. במפלצות אלה עליך להשתמש בזהירות; הן מסוכנות מאוד לדמויות מהדרגות הנמוכות.

דירוג שריון: מידה זו מבוססת על כמה גורמים, ובהם קשיות עורה של המפלצת, מהירות התחמקותה, גודלה, והשריון שהיא לובשת (אם בכלל). תוכל אף להחליט לשנות

את דירוג השריון שניתן בהתאם לנסיבות מיוחדות. **דוגמה:** לגובלין יש בדרך כלל דירוג שריון של 6 (מאחר שהוא לובש שריון־עור, כנראה) דירוג שריון זה יוכל להשתנות ל־2 אם הגובלין ימצא שריון־לוחות וילבש אותו.

קוביות פגיעה: נתון זה הינו מספרן של הקוביות בעלות שמונה פיאות (ק8) שיש לגלגל כדי לקבוע כמה נקודות פגיעה יש לאותה מפלצת. קרא בעמוד 26 את ההסבר המלא בנוגע לקוביות פגיעה.

אם מופיעה כוכבית (*) בצמוד למספר קוביות הפגיעה, פירוש הדבר הוא שלאותו יצור יש תכונה מיוחדת (המוסברת בתיאור). יתכן ויופיעו שתיים או שלוש כוכביות, אחת על כל תכונה מיוחדת שיש למפלצת. התכונות המיוחדות משפיעות גם על מספר נקודות הניסיון שיוענקו לדמות המביסה את אותה מפלצת, כפי שהוסבר בעמוד 15.

קצב תנועה: כאן רשום המרחק, במטרים, שמסוגלת המפלצת לנוע בכל תור (10 דקות), ונוסף על כך (בסוגריים) המרחק שאותו היא מסוגלת לנוע בכל סיבוב־קרב (10 שניות).

למפלצות מסוימות יש יותר מקצב תנועה אחד.

קצב התנועה הניתן ראשון הוא מהירות הליכתה של המפלצת, ואחריו באות מהירויות המעוף, הטיפוס או השחייה של המפלצת.

התקפות: סוג ומספר ההתקפות בהם יכולה המפלצת להשתמש בסיבוב אחד.

נזק: אם המפלצת פוגעת ביריב, היא גורמת נזק. כאן מופיע טווח הנזק האפשרי, ואם יש למפלצת יותר מהתקפה אחת, מופיע הנזק מכל אחת מהן על פי אותו הסדר בו נרשמו ההתקפות בסעיף הקודם. "לפי הנשק" פירושו שהמפלצת תתקוף תמיד בעזרת כלי־נשק, והנזק שתגרום יהיה 1–6 או – אם אתה משתמש בחוק הקובע שכלי־נשק שונים גורמים נזק שונה – הנזק האופייני לאותו כלי־נשק.

המספר המופיע (המספר המופיע)

הטווח הראשון של מספרים מראה את מספר המפלצות בהן נתקלים לרוב בחדרים במבוך. אם נרשם "0", זהו סימן שאותו יצור איננו נמצא באופן נורמלי במבוכים. הטווח השני (בסוגריים) הוא מספר המפלצות מאותו הסוג שבהן נתקלים מחוץ למבוך, בסביבה טבעית. זה גם המספר המומלץ של מפלצות במאורת מפלצות במבוך. במאורה בטבע, מומלץ שיהיה מספר גדול פי 5. אם נרשם "(0)", פירוש הדבר הוא שיצור מסוג זה לא יימצא בדרך־כלל מחוץ למבוכים.

אם נתקלים במפלצת בקומת־מבוך בעלת מס' שונה מדרגת אותה המפלצת (מספר קוביות הפגיעה שלה), יש צורך לשנות בהתאם את המספר המופיע. הדרך לעשות זאת מוסברת בפרוט בעמוד 26, בקטע העוסק ב"מספר המפלצות".

ניצל כמו: גילגולי ההצלה של המפלצות הם זהים לאלו של הדמויות. על הכריכה האחרונה מופיעות טבלאות גילגולי ההצלה של סוגי הדמויות השונים הכוללות גם את גילגולי ההצלה של "אדם רגיל" ושל דמויות מהדרגות הגבוהות יותר.

מוראל: מספר זה הוא מידת־המוראל המוצעת לאותו סוג מפלצות. המוראל הינו תוספת אפשרית לחוקים (המוסברת בעמוד 21) והוא מאפשר לשה"מ לקבוע בשעת קרב אם המפלצות ינסו לברוח, להיכנע, או להילחם עד מוות.

סוג אוצר: כדי למצוא אלו אוצרות שומרות אותן המפלצות, השווה את האות הנתונה כאן לאותיות בטבלת סוגי האוצרות (בעמוד 48). "אין" פרושו שבידי אותה מפלצת לא נמצא כל אוצר.

אם אות של סוג אוצר נתונה בסוגריים, פרוש הדבר שזהו האוצר אותו נושאת המפלצת איתה. אם ניתנים 2 סוגי אוצר, הסוג הראשון (בסוגריים) הוא זה שאותו נושאת כל מפלצת יחד איתה והסוג השני הוא האוצר הנשמר במאורת המפלצות.

אם לא ניתנה שום אות בסוגריים, מפלצות אלה לעולם אינן נושאות איתן אוצר.

נטייה: מפלצות יכולות להיות צדיקות, ניטרליות או מרושעות. חיות הן לרוב ניטרליות. מנחה טוב תמיד יתחשב בנטייה כאשר הוא משחק בתפקידה של המפלצת שבה נתקלים השחקנים. רק מפלצות נבונות ידעו לדבר בשפת נטייה.

"כולן" פרושו שליצורים מסוג זה יכולה להיות כל נטייה שהיא.

ערך בנק"נ: כאן מופיע מספר נקודות הניסיון המוענקות לדמות שתצליח להביס מפלצת אחת מסוג זה. שה"מ יכול, לעומת זאת, לתת יותר נקודות ניסיון תמורת המפלצות במקרה של תקרית "קשה", כגון התקפה על מאורה מבוצרת.

קרא בעמוד 15, וראה פרטים נוספים על הענקת נקודות ניסיון.

תיאור: לאחר הנתונים, מופיע תיאור כללי של התנהגותה של המפלצת, וכולל פרטים על הרגלים, יכולת מיוחדת, וכדומה.

בתיאורי המפלצות נעשה שימוש במונחים הבאים:

אוכל־חרקים – יצור המעדיף לאכול חרקים, ולא צמחים או בשר חי.

אוכל־כל – יצור האוכל בשר, צמחים, וכמעט כל סוג של מזון.

אוכל־נבלות – יצור המעדיף לאכול יצורים מתים ולא לטרוף יצור חי.

טורף – יצור המעדיף לאכול בשר ונמנע לרוב מלאכול צמחים.

צמחוני – יצור המעדיף לאכול צמחים ולא בשר.

יצור לילי – יצור הפעיל בדרך־כלל במשך שעות הלילה וישן במשך שעות היום. (עם זאת, לעתים קרובות שוררת במבוכים חשכה מוחלטת, ויצורים ליליים יכולים להיתקל בחבורה גם במשך "שעות היום" אם זו נכנסת למבוך חשוך.

ביתה של המפלצת נקרא **מאורה**. רוב מאורותיהן של המפלצות נמצאות בחדרים במבוך או במקום מחבוא בסביבה הטבעית, מחוץ למבוך. רוב המפלצות יגנו על מאורותיהן בזעם רב.

רשימת המפלצות

אדם רגיל

דירוג שריון:	9
קוביות פגיעה:	1
קצב תנועה:	40 (12) מ'
התקפות:	1 נשק
נזק:	לפי הנשק
המספר המופיע:	4–1 (50–1)
ניצל כמו:	אדם רגיל
מוראל:	6
סוג אוצר:	U (P)
נטייה:	כולן
ערך בנק"נ:	5

"אדם רגיל" הוא השם שניתן במשחק לאדם שאיננו יוצא להרפתקאות. האדם הרגיל איננו משתייך לאף אחד מהסוגים אליהם משתייכות דמויות־שחקן.

מומלץ לבחור את מס' נקודות הפגיעה שברשות אדם רגיל בהתאם לגיל, למקצוע ולמצב הבריאות. **דוגמה:** לנפח או חרש־נשק יכולות להיות 8 נק"פ ואילו לילדים או לקבצנים קשישים תהיה 1 נק"פ בלבד.

רוב בני־האדם הינם אנשים "רגילים", למרות שבעלי מקצועות מסוימים – (סוחר, חייל, לורד או סייר, למשל) – עלולים גם להצטרף או לסייע לדמויות בהרפתקה. ברגע שאדם רגיל צובר נק"נ כתוצאה מהשתתפות בהרפתקה, עליו לבחור לעצמו מיד את סוג הדמות שאליו הוא רוצה להשתייך, ומאותו רגע הוא הופך לדמות־בלא שחקן.

"אנשים רגילים" טיפוסיים שבהם תוכלו לפגוש הינם איכרים, ילדים, בעלי־מלאכה, עקרות־בית, תושבי כפרים או ערים, אומנים, עבדים, דייגים ואפילו מלומדים.

אורק

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	1
קצב תנועה:	40 (12) מ'
התקפות:	1 נשק
נזק:	לפי הנשק
המספר המופיע:	2–8 (10–60)
ניצל כמו:	לוחם: 1
מוראל:	8 או 6 (ראה הסבר בהמשך)
סוג אוצר:	D (P)
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	10

אורק הינו יצור מכוער דמוי־אדם, הנראה כהכלאה בין אדם לבין חיה. אורקים הם אוכלי־כל ליליים המעדיפים לחיות תחת פני האדמה. כאשר האורקים נאלצים להילחם לאור היום, יהיה עליהם להפחית 1– מתוצאות גילגולי הפגיעה שלהם. האורקים הם בעלי מצב־רוח רע, ואינם מחבבים יצורים אחרים.

אחד מכל קבוצה של אורקים הוא מנהיג הקבוצה, ולרשותו 8 נקודות־פגיעה. הוא גם זוכה לתוספת של 1+ לגילגולי הפגיעה והנזק שלו. אם המנהיג נהרג, ירד המוראל של האורקים שנותרו מ־8 ל־6.

האורקים מפחדים מאוד מכל יצור שהוא גדול יותר או חזק יותר מהם, אך המנהיגים מסוגלים להכריח את שאר האורקים להמשיך בקרב.

האורקים משמשים לעיתים קרובות כחיילים בצבא תחת פיקודו של מנהיג רשע (בן־אדם או מפלצת). האורקים מעדיפים להילחם בעזרת חרבות, גרזנים, אלות וחניתות. הם לא ישתמשו בכלי־נשק מכניים (כגון בליסטרה), שאותם ידעו רק מנהיגיהם כיצד להפעיל.

קיימים שבטים רבים של אורקים, ומספר הנקבות בכל שבט זהה למספרים של האורקים הזכרים. על כל 2 מבוגרים, יהיו בשבט גם 2 ילדים ("גורים").

בראש כל שבט עומד ראש־שבט שלרשותו 15 נקודות פגיעה, המסוגל להתקיף כאילו היה מפלצת בעלת 4 קוביות פגיעה – ולגרום ליריב נזק הגדול ב־ 2+ מהנזק שהיה הנשק גורם בעצמו. על כל 20 אורקים הנמצאים בשבט, יש סיכוי של אחד מתוך 6 שיהיה איתם גם עוג אחד. (ואם אתם משתמשים גם בחוקים ממערכת **D&D למתקדם, יש גם סיכוי של 1 מתוך 10** שאיתם במאורה יתגורר גם טרול אחד.)

איש־מערות (ניאנדרטלי)

דירוג שריון:	8
קוביות פגיעה:	2
קצב תנועה:	40 (12) מ'
התקפות:	1 נשק
נזק:	לפי הנשק 1+
המספר המופיע:	1–10 (10–40)
ניצל כמו:	לוחם: 2
מוראל:	7
סוג אוצר:	C
נטייה:	צדק
ערך בנק"נ:	20

אנשי־המערות (המכונים גם ניאנדרטלים) ניחנו בגוף שפוף, בעצמות עבות, ובשרירים חזקים. לפרצופם יש תווים דמויי־קוף וגבות עבות מעל העיניים.

הניאנדרטלים חיים בקבוצות משפחה ומתגוררים במערות ובמנהרות. הם מתקיפים בדרך כלל בעזרת חניתות מושלכות, ובקרב פנים־אל־פנים משתמשים הם בגרזיני אבן, באלות, ובפטישי אבן כבדים.

מנהיגיהם של אנשי־המערות הם גזע נפרד כמעט, מאחר שהם גדולים בהרבה מכל ניאנדרטלי ממוצע. למנהיגים אלה יש 6 קוביות פגיעה, וגובהם מגיע עד 3 מטרים ויותר. במאורת ניאנדרטלים יהיו 10 עד 40 אנשי־מערות ועוד 2 מנהיגים, גבר ואישה.

לעיתים קרובות צדים הניאנדרטלים דובי־מערות, ומחזיקים קופים לבנים בתור חיות שעשועים. הם מתייחסים בחביבות לגמדים ולננסים, אך שונאים קובולדים וגובלינים, והם מתקיפים כל עוג ברגע שיראו אותו. הניאנדרטלים מתביישים מבני־האדם, ונמנעים מלחשוף עצמם לעיניהם. הם יתקיפו אדם רק אם יותקפו תחילה.

אל־מתים (ראה **זומבי, טורף־גופות, נקזן**, או שלד: האל־מתים הם יצורים מרושעים שנוצרו על ידי כישוף שחור. דברים המשפיעים על יצורים חיים בלבד (רעל, למשל) אינם משפיעים עליהם, והם מחוסנים מלחשים המשפיעים על המוח (כגון **הרדמה** או **הקסמת איש**). אל־מתים אינם משמיעים כל רעש.

אלף

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	*1
קצב תנועה:	40 (12) מ'
התקפות:	1 נשק
נזק:	לפי הנשק
המספר המופיע:	1–4 (2–24)
ניצל כמו:	אלף: 1
מוראל:	10 או 8 (ראה הסבר בהמשך)
סוג אוצר:	E (T + S)
נטייה:	נטראלי
ערך בנק"נ:	13

האלפים מסוגלים גם להופיע כדמויות־בלא־שחקן. לכל אלף יהיה לחש־קסמים אחד מהעוצמה הראשונה (אותו יהיה על שה"מ לבחור באקראי). כשמופיעה קבוצה של 15 אלפים ומעלה, אחד מהם הוא מנהיג החבורה (בדרגה 2 עד 7). כדי למצוא אלו חפצים קסומים עלול המנהיג להביא איתו, עליך להכפיל את דרגת המנהיג ב־5%. המספר שקיבלת הוא אחוז הסיכוי שיהיה לאותו המנהיג חפץ קסום מכל אחד מסוגי חפצי־הקסם. גלגל ק% בנפרד עבור כל אחת מטבלאות חפצי־הקסם, כדי לבדוק אם יש למנהיג 1 חפץ מאותה הטבלה. כל עוד המנהיג חי, מידת־ המוראל של שאר האלפים בקבוצה היא 10 ולא 8.

בבון סלעים

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	2
קצב תנועה:	40 (12) מ'
התקפות:	1 אלה / 1 נשיכה
נזק:	1–6 / 1–3
המספר המופיע:	2–12 (5–30)
ניצל כמו:	לוחם: 2
מוראל:	8
סוג אוצר:	U
נטייה:	נטראלי
ערך בנק"נ:	20

בבוני הסלעים הם מין גדול יותר של בבון רגיל, והם גם נבונים יותר.

הם אוכלי־כל, אך מעדיפים לאכול בשר. הם אינם מייצרים לעצמם כלים, אך ירימו ענפים או עצמות כדי להשתמש בהם בתור אלות.

בבוני הסלעים חיים בעדרים, וכל עדר מונהג על ידי הזכר השליט. הם אכזריים ומתרגזים בקלות. למרות שאינם מדברים בשום שפה, הם משתמשים בצרחות שונות כדי להביע איום או צורך מסויים.

בן־אדם

את בני־האדם ניתן לפגוש כמעט בכל מקום. תיאור זה שלפניך יעסוק במפגשים מקריים, עם אחד עד 3 בני־אדם. ניתן לך למצוא הסבר מפורט על קבוצות בני־אדם אחרות תחת תיאורים אחרים (**אדם רגיל, חבורת דב"ש, שודד**, או **שיכור־קרב**).

פגישות עם בני־אדם יכולות לספק הזדמנויות רבות למשחק־תפקידים מצידם של המנחה והשחקנים. הן גם ייתנו להרפתקה תחושה מציאותית יותר. הן יכולות גם לספק מטרה לדמויות השחקנים ולהוביל אותן

להרפתקאות חדשות. במקרים מסוימים, הסיבה שבחר שה"מ כדי להסביר מדוע מתרחש המפגש תאלץ אותו לערוך שינויים במבוכים, או בחדרי המבוך, שבקרבת מקום. דוגמה: אם דב"ש היא בעצם פתיון, ייתכן ושה"מ ירצה להציב הרפיה בחדר סמוך, אשר במקור היה חדר ריק, או אולי להחליף את המפלצת שהיתה אמורה לשכון בחדר מסוים ולשים שם הרפיה במקומה. גם את האוצרות בחדרים אלו יהיה לעתים צורך לשנות.

היתקלויות או מפגשים עם בני־אדם יצריכו מעט עבודה מצד שה"מ, אך יהיו גם מבדרים ומעניינים במיוחד. דמות־בלא־שחקן של בן־אדם אינה צריכה להיות כה מורכבת כדמויות־השחקן. שה"מ מסוגל ליצור את הדמויות הנ"ל בפירוט מושלם, אך יכול גם להסתפק בתהליך הבא ליצירת דמויות־בלא־שחקן של בני־אדם. ניתן להשתמש באותו תהליך גם כדי ליצור דב"ש של דמויי־אדם, אך אז יש לפסוח על שלב 2 .

קביעת סוג האדם

1. מצא את המספר המופיע (גלגל 6ק1, חלק את התוצאה ל־2 ועגל את התוצאה כלפי מעלה)
2. מצא את הסוג שאליו שייך כל אדם (באמצעות גילגול 6ק1):
   1 = גנב, 2 = כהן, 5–3 = לוחם, 6 = קוסם.
3. מצא את נטייתו של כל אדם (בחר לו נטייה או גלגל 6ק1):
   3–1 = צדיק, 5–4 = נטראלי, 6 = רשע
4. מצא את הסיבה שהביאה את אותם אנשים למקום: 8 סיבות שונות רשומות ומוסברות בהמשך. בחר אחת או גלגל 8ק1.
5. בחר את הציוד שיהיה ברשות הדב"ש. אם תרצה, תוכל לתת להן חפצי־קסם שונים. אם תעשה כן, יהיה על הדב"ש להשתמש בחפצים שברשותן בכל פעם שיזדקקו להם. זכור שהציוד שבידי הדב"ש עלול ליפול כאוצר לידי דמויות־השחקן אם הן מחסלות את הדב"ש, וכי עליך להיזהר שלא לתת להן חפצי־קסם בעלי עוצמה מוגזמת.
6. הוסף פרטים דרושים שונים, על ידי בחירה או גילגול קוביות אקראי.
   (פרטים אלה כוללים את דירוג השריון, מספר קוביות ונקודות הפגיעה, הדרך שבה מתנהגות הדב"ש, הלחשים העומדים לרשותן, וכן הלאה).

סיבות אפשריות להופעה:

1) אינן כפי שהן נראות 5) מחפשות אחר ידיד
2) הן בורחות ממישהו 6) ניצולים אחרונים
3) הן לבדן (ומפחדות) 7) נמלטות
4) מחפשות חפץ מסויים 8) פתיון

הסברים לסיבות הנ"ל:

1. הדב"ש אינן סתם בני־אדם. הן עלולות להיות חיות־אדם, לובשי־צורה או דרקונים זהובים.
   שה"מ יקבע את סוג המפלצת, וינהל את המפגש בדרך הרגילה.
2. הדב"ש היו שבויות בידי מפלצת החיה בקירבת מקום, אך הצליחו להימלט ממנה. ברשותן אין הרבה (או אין בכלל) ציוד. המפלצת עלולה להופיע כאן תוך זמן קצר, אם תגלה כי אותן הדמויות נמלטו.
3. הדב"ש יצאו לחקור את המבוך בכוחות עצמן, אולם גילו שהסכנות האורבות בו הן גדולות בהרבה מכל מה שהן יכולות להתמודד כנגדו. הן מעוניינות להצטרף לחבורת דמויות־השחקן כדי להיות בטוחות יותר.
4. הדב"ש מחפשות אחר חפץ מסוים, לאחר ששמעו שמועה, או גילו מידע כלשהו, שגרמו להן להאמין כי החפץ מוסתר כאן במבוך.
5. הדב"ש מחפשות אחר ידיד שלהן, לאחר ששמעו שמועות או גילו מידע שגרם להן להאמין כי הידיד נעלם או נראה לאחרונה כאן במבוך. אותו ידיד עלול להיות שבוי בידי מפלצת השוכנת בקרבת מקום.
6. הדב"ש הן הניצולים האחרונים מקבוצה אחרת, שיצאה ללחום במפלצות או לחקור את המבוך. את שרידיהם של שאר החברים באותה קבוצה ניתן יהיה למצוא במאורת־מפלצות סמוכה.
7. הדב"ש נמלטות כרגע לאחר שניתקלו במפלצת כלשהי שבקרבת מקום. ייתכן והמפלצת תגיע לכאן בעקבותיהם.
8. הדב"ש הינן פתיון, והן **מוקסמות** או נשלטות בדרך אחרת בידי מפלצת השוכנת בקרבת מקום. הן ינסו להוביל את הקבוצה למקום בו אורבת לה המפלצת בלי לעורר את חשדן של הדמויות. המפלצת עלולה גם להופיע במקום בעוד הדב"ש מסיחים את דעתן של דמויות־השחקן, ולהפתיע אותן.

גארגוייל*

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	4**
קצב תנועה:	30 (10) מ' בהליכה, 50 (17) מ' בטיסה
התקפות:	2 טפרים / 1 נשיכה / 1 קרן
נזק:	4–1 / 6–1 / 3–1/3–1
המספר המופיע:	6–1 (8–2)
ניצל כמו:	לוחם: 8
מוראל:	11
סוג אוצר:	C
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	125

הגארגויילים הם יצורים קסומים, וניתן לפגוע בהם רק בעזרת לחשי־קסמים או כלי־נשק קסומים. הגארגויילים, כפי שהם מופיעים בפסלים שנעשו בימי הביניים, הינם מפלצות מזויעות, בעלות קרניים, כנפיים, טפרים וניבים. לעתים קרובות דומה צבע עורם בדיוק לצבע אבן, ומשום כך לרוב חושבים בטעות כי הם פסלים. הגארגויילים הינם ערמומיים ביותר, ולכל הפחות נבונים־למחצה. הם יתקיפו כמעט כל מי שמתקרב אליהם. הגארגויילים אינם מושפעים על ידי לחשי **הרדמה או הקסמה**.
שה"מ אינו אמור להשתמש בגארגויילים אלא אם כן יש לדמויות־השחקן נשק־קסמים אחד או יותר.

גובלין

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	1–1
קצב תנועה:	30 (10) מ'
התקפות:	1 נשק
נזק:	לפי הנשק
המספר המופיע:	8–2 (60–6)
ניצל כמו:	אדם רגיל
מוראל:	9 או 7 (ראה הסבר בהמשך)
סוג אוצר:	C (R)
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	5

גובלינים הם גזע של יצורים דמויי־אנוש, קטנים ומכוערים מאוד. צבע עורם הוא צבע אדמה חיוור, כגון אפור־גיר או חום־אפרפר. לעיניהם יש צבע אדום, והן זוהרות בחשיכה.
הגובלינים חיים תחת הקרקע, וניחנו

בזיוונות מפותחת, המאפשרת להם לראות בחושך למרחק של 30 מ'. כאשר הוא נלחם לאור היום, סובל הגובלין מעונשין של 1- המופחתים מגילגול הפגיעה שלו.
הגובלינים שונאים גמדים, ומתקיפים אותם ברגע שהם רואים אותם. כשנתקלים בגובלינים מעל לפני הקרקע, יש סיכוי של 20% שאחד מכל 4 גובלינים ירכב על זאב־אימים. במאורת הגובינים שוכן מלך הגובלינים, המתקיף כאילו היה מפלצת בעלת שלוש קוביות פגיעה, וזוכה לבונוס של 1+ לנזק שהוא גורם ליריב. לרשות המלך יש 15 נקודות פגיעה.
למלך הגובלינים יש גם 2–12 שומרי־ראש הנלחמים כאילו היו מפלצות בעלות 2 קוביות פגיעה. לכל אחד משומרי־ראש אלה יש 2–12 נקודות פגיעה. גם הם וגם המלך מסוגלים להילחם לאור היום ללא כל עונשין. במידה והמלך עודו חי ונמצא יחד איתם, מידת־המורל של הגובלינים היא 9 במקום 7.

ג'לי עכור

דירוג שריון:	8
קוביות פגיעה:	5*
קצב תנועה:	10 (3.5) מ'
התקפות:	1
נזק:	1–12
המספר המופיע:	1 (0)
ניצל כמו:	לוחם: 3
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
נטייה:	נטראלי
ערך בנק"נ:	300

זוהי אמבה ענקית שצבעה עכור ושניתן לפגוע בה רק בעזרת אש או קור. היא מסוגלת להחליק מבעד לחרכים קטנטנים ולהשמיד עץ, עור או בד תוך 1 סיבוב, אך אינה מסוגלת לכרסם לעצמה דרך מבעד לאבן או מתכת. התקפת הג'לי בעזרת כלי־נשק או ברקים פשוט תחלק אותו ל־2 עד 5 ג'ליים קטנים, בעלי 2 קוביות פגיעה כל אחד, ואלה ינסו לשוב ולהתחבר לאחר זמן־מה.
ג'לי עכור רגיל גורם נזק של 2 – 12 נקודות בכל סיבוב, כאשר הוא בא במגע עם בשר חשוף. הג'ליים הקטנים יגרמו לקורבן רק 1/2 מנזק זה.

גמד

דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	1
קצב תנועה:	20 (7) מ'
התקפות:	1 נשק
נזק:	לפי הנשק
המספר המופיע:	1–6 (5–40)
ניצל כמו:	גמד: 1
מוראל:	8 או 10 (ראה הסבר בהמשך)
סוג אוצר:	G (Q + S)
נטייה:	צדיק או ניטרלי
ערך בנק"נ:	10

הגמדים מסוגלים להופיע גם כדמויות־בלא־שחקן, בדרך כלל כקבוצות שבטיות, או כמשלחות בדרכן למלחמה או לחיפוש אחר מכרות. על כל 20 גמדים יהיה מנהיג אחד (מדרגה 3 עד 8) שייתכן שיהיו ברשותו חפצי־קסם. כדי לבדוק זאת עליך להכפיל את דרגתו של המנהיג ב- 5%. המספר שקיבלת הוא הסיכוי שיהיה לגמד המנהיג 1 חפץ־קסם מכל סוג שמותר לו להשתמש בו. גלגל ק% בנפרד לכל אחת מטבלאות חפצי־הקסם, פרט לטבלת המגילות וטבלת בדיד/מוט/מטה, ובדוק לפי התוצאה אם יש לגמד חפץ־קסם שכזה. אם כן, בחר את החפץ מתוך אותה טבלה (או החלט בעזרת גילגול קוביה איזה חפץ) יהיה ברשות המנהיג. כל עוד מנהיגם חי ולוחם לצידם, יש לגמדים מורל של 10 במקום 8.
הגמדים שונאים גובלינים ויתקפו אותם בכל פעם שייתקלו בהם

דבורה ענקית

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	½* (1 עד 4 נק"פ)
קצב תנועה:	50 (17) מ' (בטיסה)
התקפות:	1 עקיצה
נזק:	1–3 +רעל +נזק מיוחד
המספר המופיע:	1–6 (5–30)
ניצל כמו:	לוחם: 1
מוראל:	9
סוג אוצר:	ראה למטה
נטייה:	ניטרלי
ערך בנק"נ:	6

דבורי־הענק הן דבורים שגודלן 30 ס"מ כל אחת, ושניחנו במזג תוקפני. הן יתקיפו לרוב את כל מי שהן רואות, ותמיד יתקפו מי שמתקרב למרחק של פחות מ- 10 מ' מהכוורת התת־קרקעית שלהן.
לאחר שהדבורה הענקית עוקצת מישהו היא מתה, אך הקורבן חייב להצליח בגילגול הצלה נגד רעל או למות בעצמו. גם אם מצליח הקורבן בגילגול, נשאר עוקץ הדבורה תקוע בגופו, וממשיך להתחפר בגופו ולגרום לו נזק של נק"פ אחת בכל סיבוב, אלא אם כן יקדיש הקורבן סיבוב שלם כדי לשלוף את העוקץ.
בכוורת, או בקרבת־מקום אליה, יהיו תמיד 10 דבורי־ענק ומלכת־דבורים אחת. לפחות 4 מאותן דבורים יהיו שומרות שלרשותן 1 קוביית פגיעה, ואילו למלכה עצמה יש 2 קוביות פגיעה, והיא מסוגלת לעקוץ פעם אחר פעם מבלי למות.
דבורי־הענק מייצרות דבש קסום: מי שיאכל את כל הדבש בכוורת (בערך 2 ליטר) מושפע מן הדבש כמו משיקוי־מרפא חלש, המרפא 1–4 נקודות נזק.

דביבון

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	3+1
קצב תנועה:	30 (10) מ'
התקפות:	1 נשק
נזק:	לפי הנשק +1
המספר המופיע:	2–8 (5–20)
ניצל כמו:	לוחם: 3
מוראל:	9
סוג אוצר:	B (Q + P)
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	75

הדביבונים הם גובלינים ענקיים מכוסים פרווה. למרות גודל גופם ודרך הליכתם הגמלונית, נעים הדביבונים במהירות רבה ומתקיפים מבלי התראה. כתוצאה מכושר התגנבותם, הם זקוקים רק לתוצאה של 1 עד 3 (בגילגול 6ק1) בכדי להפתיע יצורים אחרים. כאשר הם משתמשים בכלי־נשק, הדביבונים זוכים בבונוסים של 1+ לגילגולי הפגיעה ולנזק שהם גורמים ליריב, (הדבר נובע מכוחם הגדול).

דוב

הדובים מוכרים היטב לכל ההרפתקנים. אם הדוב מצליח לפגוע במישהו בעזרת שתי כפותיו באותו סיבוב, פירוש הדבר הוא שהדוב הצליח לחבק את הקורבן, וכי בסיבוב שלאחר מכן יגרום חיבוק הדוב נזק של 2 – 16 נקודות **בנוסף** על כל נזק אחר שיצליח הדוב לגרום באותו הסיבוב.
מספר נתונים הם זהים לגבי כל סוגי הדובים:

קצב תנועה:	40 (12) מ'
התקפות:	2 כפות / 1 נשיכה
נטייה:	ניטרלי

סוג הדוב:	דוב שחור	דוב־הינשוף	דוב גריזלי	דוב צפוני	דוב מערות
דירוג שריון:	6	5	8	6	5
קוביות פגיעה:	4	5	5	6	7
נזק:	1–3/1–3/1–6	1–8/1–8/1–8	1–8/1–8/1–10	1–6/1–6/1–10	2–8/2–8/2–12
המספר המופיע:	1–4 (1–4)	1–4 (1–4)	1 (1–4)	1 (1–2)	1–2 (1–2)
ניצל כמו:	לוחם: 2	לוחם: 3	לוחם: 4	לוחם: 3	לוחם: 4
מוראל:	7	9	10	8	9
סוג אוצר:	U	C	U	U	V
ערך בנק"נ:	75	175	175	275	450

הדוב השחור: לדוב זה יש פרווה שחורה, וגובהו בערך 180 ס"מ. הדובים השחורים הם אוכלי־כל, אך מעדיפים תות ושורשים. דובים שחורים יתקפו דמות רק במקרה ונלכדו ואין להם לאן להימלט. דובים שחורים מבוגרים גם ילחמו עד מוות אם ייאלצו להגן על גוריהם. ידוע כי דובים שכאלה פושטים על מחנות של אנשים, בחיפוש אחר מזון. הם אוהבים במיוחד ממתקים, או דגים טריים.

דוב־הינשוף: זהו יצור דמוי־דוב, בעל ראש של ינשוף ענק. פרוותו שחורה או חומה, גובהו 250 ס"מ, ומשקלו 15,000 מט. לדוב־הינשוף יש מזג תוקפני והוא רעב כמעט תמיד. הוא אוכל־כל, אך מעדיף בשר. דוב־הינשוף שוכן בדרך כלל ביערות עבותים וסבוכים, או במערות תת־קרקעיות.

דוב הגריזלי: לדוב זה יש פרווה בצבע חום־כסף או חום־אדמדם, וגובהו מגיע עד 270 ס"מ. דוב הגריזלי מעדיף בשר, ולכן יתקיף את ההרפתקנים לעיתים קרובות יותר מאשר הדוב השחור. את דוב הגריזלי ניתן למצוא בכל אזורי האקלים, אך הם נפוצים במיוחד באזורים הרריים או מיוערים.

הדוב הצפוני: לדוב זה יש פרווה לבנה, וגובהו כ־330 ס"מ. דובים אלה חיים באזורים קרים. הם אוכלים בעיקר דגים וכלבי־ים, אך יתקיפו לרוב גם הרפתקנים. דובים ענקים אלה הם גם שחיינים מצוינים, וניחנו ברגליים רחבות המאפשרות להם לרוץ במהירות על פני השלג מבלי לשקוע.

דוב המערות: דוב המערות הוא דוב־גריזלי ענקי השוכן במערות ובאזורים בהם "עצר הזמן מלכת". גובהו מגיע עד ל־450 ס"מ, והוא האכזרי ביותר מבין כל הדובים. הוא אוכל־כל, אך מעדיף בשר טרי. דוב־המערות ניחן בחוש ריח מפותח, המחפה על העובדה שראייתו אינה טובה ביותר.

כשדוב המערות רעב, הוא יעקוב אחרי שובל של ריח דם עד שימצא טרף.

דרקון

הדרקונים הם גזע עתיק של לטאות־ענק מכונפות. הם מעדיפים לחיות באזורים נידחים ומבודדים, במקומות שאליהם מגיעים רק מעט אנשים.

צבע הקשקשים שעל עורם גורם לסוגי הדרקונים להיראות שונים, אך יש להם הרבה במשותף: כולם בוקעים מביצים, אוהבים מאוד אוצרות, אוכלים בשר, מצוידים בנשק־נשיפה ומוכנים לעשות הכל כדי להציל את עצמם – כולל להיכנע. כל אחת מן העובדות הנ"ל מוסברת בפירוט בהמשך.

רבים מהדרקונים חיים במשך מאות שנים. מאחר והם מודעים להיסטוריה הארוכה של גזעם, נוטים הדרקונים להתייחס בביטול לגזעים צעירים יותר (כגון בני־האדם). הדרקונים המרושעים עלולים לשבות אנשים, אך סביר יותר שיהרגו ויאכלו את השבויים מיד. דרקונים ניטרליים עלולים לתקוף את החבורה או להתעלם ממנה לחלוטין. הדרקונים הצדיקים, עם זאת, עלולים אפילו להחליט לעזור לחבורה, במידה והדמויות מוכיחות שהן ראויות לכבוד גדול שכזה.

כאשר שה"מ משחק דרקון, עליו לזכור כי בגלל חוש הכבוד המפותח שלו, גם הדרקון הרעב ביותר יעצור להקשיב לדברי־חנופה (אם איש אינו תוקף אותו כרגע, ואם הוא יכול להבין את שפת היצור המדבר).

הדרקונים הינם מפלצות בעלות עוצמה אדירה, ויש לנהוג זהירות רבה בכל פעם שמפגישים בינם לבין דמויות־שחקן מדרגות ניסיון נמוכות (כמו אלו המוסברות במערכת החוקים של **D&D בסיסי**).

מומלץ שעד לרגע שבו מגיעות הדמויות לדרגות גבוהות מעט יותר (כגון אלו המוסברות במערכת החוקים **D&D למתקדם**) יפגיש אותם שליט־המבוך רק עם הדרקונים הקטנים ביותר, הצעירים ביותר והחלשים ביותר.

הנתונים הבאים משותפים לכל סוגי הדרקונים:

קצב תנועה:	30 (10) מ' בהליכה, 80 (24) מ' בטיסה
התקפות:	2 טפרים / 1 נשיכה – או שימוש בהתקפת נשיפה
המספר המופיע:	1–4 (1–4)
סוג אוצר:	H

הנתונים הבאים משתנים מסוג דרקון אחד למשנהו:

סוג הדרקון:	דרקון לבן	דרקון שחור	דרקון ירוק
דירוג שריון:	3	2	1
קוביות פגיעה:	6**	7**	8**
נזק:	1–4/1–4/2–16	2–5/2–5/2–20	1–6/1–3/3–24
ניצל כמו:	לוחם: 6	לוחם: 7	לוחם: 8
מוראל:	8	8	9
נטייה:	ניטרלי	רשע	רשע
ערך בנק"נ:	725	1250	1750

סוג הדרקון:	דרקון כחול	דרקון אדום	דרקון זהוב
דירוג שריון:	0	−1	−2
קוביות פגיעה:	9**	10**	11**
נזק:	2–7/2–7/3–30	1–8/1–8/4–32	2–8/2–8/6–36
ניצל כמו:	לוחם: 9	לוחם: 10	לוחם: 11
מוראל:	9	10	10
נטייה:	ניטרלי	רשע	צדיק
ערך בנק"נ:	2300	2300	2700

סוג	אזור המחיה	צורת, סוג, וגודל אזור הנשיפה	סיכוי להיות ישן	סיכוי לדעת לדבר	לחשי־קסמים (לפי העוצמה): ראשונה	שנייה	שלישית
לבן	אזורים קרים	חרוט של קור, 10 מ' קוטרו ו–27 מ' אורכו	50%	10%	3	–	–
שחור	ביצות, מלחות	קו של חומצה, 2 מ' רוחבו ו–20 מ' אורכו	40%	20%	4	–	–
ירוק	יערות, ג'ונגל	ענן גז כלור, המכסה שטח של 15 x 12 מ'	30%	30%	3	3	–
כחול	מישורים, מדבר	קו של ברקים, 2 מ' רוחבו ו–30 מ' אורכו	20%	40%	4	4	–
אדום	הרים, גבעות	חרוט של אש, 10 מ' קוטרו ו–30 מ' אורכו	10%	50%	3	3	3
זהוב	בכל מקום	חרוט של אש – 10 מ' קוטרו ו–30 מ' אורכו – או ענן גז כלור המכסה שטח של 15 x 12 מ'.	5%	100%	4	4	4

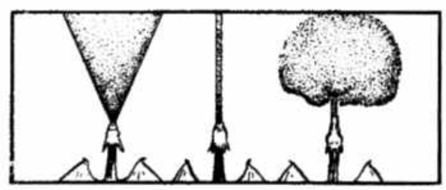
נזק מנשק נשיפה: לכל דרקון יש התקפה מיוחדת העושה שימוש ב"נשק־הנשיפה" שלו, בנוסף על כל ההתקפות הרגילות בעזרת הציפורניים והשיניים.

דרקון יכול להשתמש בנשק־נשיפה 3 פעמים בכל יום, והוא תמיד ישתמש בו כהתקפה הראשונה בכל קרב. כל קורבן הנפגע מהנשיפה סופג נזק השווה למספר נקודות הפגיעה הנמצאות כרגע ברשותו של הדרקון. כל נזק שייגרם לדרקון יקטין את כמות את כמות הנזק שמסוגלת נשיפתו לגרום.

לאחר התקפה ראשונה זו מסוגל הדרקון לנשוף שוב או לעבור להתקפה בעזרת שיניו וציפורניו. כדי לקבוע זאת באופן אקראי, יש לגלגל 1ק6:

אם התוצאה היא 1–3,	יעבור הדרקון להתקפה בעזרת שיניו וציפורניו.
אם התוצאה היא 4–6,	ינשוף הדרקון שנית.

צורת הנשיפה: נשיפת הדרקון מופיעה באחת מבין 3 הצורות הבאות: חרוט, קו ישר, או ענן של גז.



נשיפה בצורת **קו ישר** מתחילה בפיו של הדרקון, וממשיכה לכיוון הקורבן בקו ישר (גם במאונך). קוטר הנשיפה הוא 2 מטרים לכל אורכה.

נשיפה בצורת **ענן** פורצת מפיו של הדרקון, ואז מתפשטת מסביב כך שהיא יוצרת ענן באורך 15 מ', רוחב 12, וגובה 7 מ' – הישר מסביב למטרה עליה נושף הדרקון (זו הנמצאת מול פניו של הדרקון).

נשיפה בצורת **חרוט** מתחילה בפיו של הדרקון (ושם קוטר הנשיפה הוא 2 מ') ומתפשטת משם החוצה, עד שהיא מגיעה לקוטר של 10 מ' בצידה הרחוק יותר.

> **לדוגמה:** האזור שעליו משפיעה נשיפתו של דרקון לבן הינו חרוט שאורכו 27 מ' וקוטר בסיסו הרחב (בצד הרחוק) הוא 10 מ'.

גילגולי הצלה: כל הקורבנות הנמצאים בתחומה של נשיפת הדרקון יספגו נזק של 1 נקודת פגיעה לכל נקודת פגיעה שנותרה ברשות הדרקון, אלא אם כן יצליחו בגילגול ההצלה שלהם מפני נשיפת דרקון, דבר שיפחית 50% מהנזק שהם סופגים.

הדרקונים אינם נפגעים לעולם מנשק נשיפה מהסוג בו הם משתמשים, או מצורות קטנות יותר של אותו נשק. בנוסף על כך, הדרקונים גם מצליחים באופן אוטומטי בגילגולי ההצלה שלהם מפני כל ההתקפות המתבססות על אותה השפעה, כמו נשק־הנשיפה שלהם.

> **לדוגמה:** דרקון אדום איננו מושפע ואיננו ניזוק כלל (ולכן הוא לרוב מתעלם) מאש או משמן בוער, ותמיד יספוג רק ½ מהנזק שאמורים היו לגרום לו לחשי־קסמים המבוססים על אש, כגון כדור־אש.

דיבור: הדרקונים ניחנו בתבונה גבוהה, ולכן יש סיכוי שידעו לדבר בשפתם של הדרקונים ובלשון המדוברת. הסיכוי, באחוזים, המופיע תחת העמודה "סיכוי לדעת לדבר" הוא הסיכוי שיש לדרקון מכל סוג לדעת לדבר בשפות הנ"ל.

דרקונים היודעים איך לדבר מסוגלים גם להטיל לחשי־קסמים כמו קוסם או אלף. מס' הלחשים, מכל עוצמה, שדרקונים שכאלה מסוגלים להטיל בכל יום רשומים כאן תחת העמודה "לחשים (לפי העוצמה)".

> **לדוגמה:** אם רשום בטבלה " 3 3 – ", פירוש הדבר הוא שהדרקון מסוגל להטיל 3 לחשי־קסמים מעוצמה ראשונה, 3 מעוצמה שנייה, ולא שום לחש מהעוצמה השלישית. את הלחשים הידועים לדרקון יאלץ שה"מ לבחור באופן אקראי.

דרקונים ישנים: הסיכוי באחוזים, שניתן בעמודה ***"סיכוי להיות ישן"*** תופס בכל פעם שדמויות־שחקן נתקלות בדרקון על פני הקרקע (הדרקונים לעולם לא יירדמו בשעת טיסה). שה"מ מגלגל ק%, ובמידה והוא מקבל תוצאה שווה או קטנה מהאחוז הרשום, יהיה אותו דרקון שקוע בשינה. תוצאה הגדולה מן האחוז הרשום פירושה שהדרקון איננו ישן (אם כי ייתכן והוא מעמיד פנים שכן!).

אם החבורה נתקלת בדרקון בשעה שהוא ישן, היא יכולה להתקיפו במשך 1 סיבוב (עם בונוס של +2 לכל גילגולי הפגיעה) אך לאחר סיבוב זה יתעורר הדרקון, והקרב בסיבוב השני ואלו שאחריו ימשיך כרגיל.

הכנעת דרקונים: בכל פעם שהחבורה נתקלת בדרקון ניתן לדמויות לנסות שלא להרוג את הדרקון, אלא רק להכניע אותו. כדי להכניע דרקון, יש לבצע את כל ההתקפות עליו תוך שימוש "בצידה הקהה של החרב". כתוצאה מכך, אסור לדמויות להשתמש בשום כלי־יריה או קליעים כשהן מנסות להכניע דרקון.

את גילגולי הפגיעה והנזק יש לבצע כרגיל, אולם "נזק ההכנעה" אינו נזק אמיתי ואיננו מפחית את הנזק שניתן לדרקון לגרום בעזרת התקפות נשיפה. הדרקון ימשיך להילחם כרגיל עד אשר יספוג "נזק הכנעה" בכמות שדי בה להותיר לו רק 0 נק"פ או פחות, ואז ייכנע לדמויות.

ייתכן שהדרקון מוכנע מאחר שהוא מכיר בעובדה שיריביו יכלו להרוג אותו, אם היו מכוונים את התקפותיהם כך שיגרמו נזק אמיתי. כאשר הדרקון נכנע הוא מודה בכך שיריביו עולים עליו בכוחם, ומקווה להציל בכך את חייו.

הדמויות יכולות למכור דרקונים שנכנעו. יהיה על שה"מ לקבוע באיזה מחיר, אך מומלץ שלא יעלה על 1,000 פ"ז לכל נקודת פגיעה שברשות הדרקון. ניתן לדמויות גם לדרוש מהדרקון שאותו הכניעו שישרת אותם, אך יש לזכור שדרקון שהוכנע עלול לנסות לברוח, או להתנפל על בעליו אם יהיה לו סיכוי סביר להצליח בכך, בהסתמך על פעולותיהן של הדמויות. לדוגמה: דרקון שמושאר ללא שמירה בלילה, או שמצווים עליו לשמור לבדו על מקום כלשהו, עלול לראות בכך "סיכוי סביר".

דרקונים רשעים ינסו לעשות זאת לעתים קרובות, בעוד הדרקונים הצדיקים יהיו לרוב נאמנים יותר למילתם. אם מצווים על הדרקון לבצע פעולה אשר תגרום למותו, הוא ינסה תמיד לברוח, ואף עלול לנסות להרוג בהזדמנות זו את אלו השובים אותו, אם יתאפשר הדבר.

גיל: הנתונים שניתנו קודם מתייחסים לדרקונים הממוצעים מכל אחד מהסוגים השונים.

הדרקונים הצעירים הינם קטנים וחלשים יותר, ולרשותם פחות אוצרות. לעומתם,

דרקונים זקנים יותר הינם חזקים יותר ולרשותם אוצר גדול.

שינוי גודלם של הדרקונים מתבטא במשחקי D&D בצורת הוספה או הפחתה של 1 – 3 קוביות פגיעה מהמספר הממוצע. השינוי מתבטא גם בכמה דברים נוספים: מספר נקודות הפגיעה שברשות דרקון זה יקטן או יגדל, גילגולי הפגיעה שלו ישתנו, כך שיתאימו למספר החדש של קוביות פגיעה, ובהתאם תשתנה גם כמות נקודות הניסיון שיוענקו לדמות שתביס אותו בקרב (ראה את טבלת הערך בנק"נ, בעמוד 15 של חוברת זו). לדוגמה: לדרקון אדום ממוצע יש 7** קב"פ והוא שווה 2300 נק"נ, כך שלדרקון האדום הקטן ביותר יכולות להיות 4** קוביות פגיעה ושוויו יהיה רק 175 נק"נ, בעוד לדרקון האדום המבוגר ביותר יוכלו להיות 11** קוביות פגיעה, ושוויו יהיה 2700 נק"נ.

אוצרות: לדרקונים צעירים יותר יהיה אוצר קטן יותר, העלול להוות רק ¼ עד ½ מכמות האוצרות האופיינית לסוג אוצר זה (H), ואילו לדרקונים הזקנים יותר יש אוצר גדול יותר, העלול להגיע עד פי 2 מהכמות האופיינית לאותו סוג אוצר.

אוצרם של הדרקונים מוטמן תמיד במאורותיהם, ומאורות אלה מוסתרות היטב, כך שקשה לגלותן. רק לעתים רחוקות מושארות המאורות ללא שמירה.

דרקונים זהובים: דרקוני־הזהב ידעו תמיד לדבר ולהטיל לחשי־קסמים. הם יודעים גם כיצד לשנות את צורתם החיצונית, ולעיתים קרובות מופיעים בדמותם של אדם או חיה כלשהי. דרקונים זהובים מסוגלים לנשוף אש (כמו הדרקונים האדומים) או גז כלור (כמו דרקונים ירוקים), אם כי סך־כל הפעמים שבהן ניתן להם להשתמש בנשק נשיפה בכל יום הוא עדיין 3 (**ולא 6**). סוג נשק הנשיפה בו יבחר הדרקון הזהוב להשתמש ייקבע על ידי שה"מ בהתאם לנסיבות ולמצב.

הובגובלין

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	1+1
קצב תנועה:	30 (10) מ'
התקפות:	1 נשק
נזק:	לפי הנשק
המספר המופיע:	1–6 (4–24)
ניצל כמו:	לוחם: 1
מורל:	8 או 10 (ראה הסבר בהמשך)
סוג אוצר:	D (Q)
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	15

ההובגובלינים הינם קרובי משפחתם של הגובלינים, אך הם גדולים ואכזרים יותר. הם חיים תחת פני האדמה, אך לרוב יוצאים לצוד מעל לפני הקרקע (הם אינם סובלים עונשין כאשר הם נלחמים לאור היום). במאורתם של ההובגובלינים חי תמיד מלך ההובגובלינים, עם 1–4 שומרי־ראש. למלך יש 22 נקודות פגיעה והוא נלחם כמפלצת בעלת 5 קב"פ. המלך זוכה בבונוס של +5 לנזק שאותו הוא גורם ליריבו בכל פגיעה. שומרי־הראש נלחמים כאילו היו מפלצות בעלות 4 קוביות פגיעה, וברשות כל אחד מהם יש 3–18 נקודות פגיעה. כל עוד מלכם חי ונמצא יחד איתם, יש להובגובלינים האחרים מורל של 10 במקום של 8.

הרפייה

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	3*
קצב תנועה:	20 (7) מ' בהליכה, 50 (17) מ' בטיסה
התקפות:	2 טפרים /1 נשק+שירה
נזק:	1–4/1–4 /לפי הנשק+הקסמה
המספר המופיע:	1–6 (2–8)
ניצל כמו:	לוחם: 6
מורל:	7
סוג אוצר:	C
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	50

להרפייה יש חלק גוף תחתון של נשר ענקי ומעליו גוף עליון של אישה בעלת מראה מזויע. באמצעות שירתן, מושכות ההרפיות יצורים למאורתן, ושם הן טורפות אותם. כל יצור השומע את שירתן של ההרפיות חייב להצליח בגילגול הצלה מפני קסם, או להיות מוקסם (ראה בעמוד 28). גילגול מוצלח פירושו שהקורבן איננו מושפע משירתה של אף אחת מן ההרפיות, לא משנה כמה מהן שרות יחד.



זאב

סוג הזאב:	זאב רגיל	זאב אימים
דירוג שריון:	7	6
קוביות פגיעה:	2+2	4+1
קצב תנועה:	60 (20) מ'	50 (17) מ'
התקפות:	1 נשיכה	1 נשיכה
נזק:	1–6	2–8
המספר המופיע:	2–12 (3–18)	1–4 (2–8)
ניצל כמו:	לוחם: 1	לוחם: 2
מורל:	6 או 8 (ראה למטה)	8
סוג אוצר:	אין	אין
נטייה:	ניטרלי	ניטרלי
ערך בנק"נ:	25	125

זאבים רגילים: הזאבים הינם טורפים, הנוהגים לצוד בלהקות. למרות שהם מעדיפים לחיות בחוץ, ניתן לפעמים למצוא אותם במערות. גורי זאבים שנלכדו בגיל צעיר ניתן לאמן, כמו כלבים, (אם מרשה זאת שה"מ), אך הדבר הוא קשה. אם החבורה פוגשת רק 3 או פחות זאבים, או אם הושמדו 50% או יותר מכלל הזאבים בלהקה, מידת המורל של הזאבים תהיה 6 במקום 8.

זאבי אימים: זאבים אלו הינם גדולים ואכזריים יותר מהזאבים הרגילים, והם גם נבונים־למחצה. הם אויבים חסרי־רחמים, נוהגים לצוד בלהקות, ומתגוררים במערות, יערות, או אזורים הרריים. לעתים מאמנים הגובלינים זאבים כאלה כדי לרכב עליהם. גורים של זאב אימים שנלכדו בגיל צעיר ניתן לאמן כמו כלבים (אם מרשה זאת שה"מ), אך הם פראיים יותר מזאב רגיל.



זבוב שודד

דירוג שריון: 6
קוביות פגיעה: 2
קצב תנועה: 30 (10) מ' בהליכה, 60 (20) מ' בטיסה
התקפות: 1 נשיכה
נזק: 1–8
המספר המופיע: 1–6 (2–12)
ניצל כמו: לוחם: 1
מוראל: 8
סוג אוצר: U
נטייה: ניטרלי
ערך בנ"נ: 20

הזבוב השודד הוא זבוב ענק שגודלו 1 מ' וגופו מכוסה פסים בצבעים צהוב ושחור. ממרחק, הזבוב השודד נראה כמו דבורה ענקית. זבובים אלה הם טורפים, ומתקיפים הרפתקנים לעתים קרובות. הם מעדיפים, עם זאת, לטרוף דבורים ענקיות –מאחר שהם מחוסנים מהשפעת הארס של דבורים אלה.

הזבוב השודד הוא צייד סבלני. לעתים קרובות הוא מתחבא בצללים וממתין כדי להפתיע את טרפו (בתוצאה של 1 עד 4 בגלגול 1ק6). הזבוב השודד מסוגל לזנק על קורבן ממרחק של 10 מ' ולנשוך.

זוחל אשפה

דירוג שריון: 7
קוביות־פגיעה: 3+1*
קצב תנועה: 40 (13) מטרים
התקפות: 8 מחושים
נזק: שיתוק
המספר המופיע: 1–4 (0)
ניצל כמו: לוחם: 2
מוראל: 9
סוג אוצר: B
נטייה: ניטרלי
ערך בנק"נ: 75

אוכל־נבלות זה הינו תולעת מרובת־רגליים באורך 3 מ' וגובה 1 מטר. הוא מסוגל לנוע באותה קלות על פני רצפות, קירות או תקרות. יש לו פה קטן ומסביבו 8 מחושים, באורך 60 ס"מ כל אחד, ואלו מסוגלים לשתק את מי שיפגעו בו, אם הקורבן לא יצליח בגילגול הצלה מפני שיתוק. פגיעת מחושים אלו אינה גורמת כל נזק בעצמה. לאחר ששיתק את הקורבן, יכול זוחל האשפה לאכול אותו (אלא אם כן מישהו תוקף אותו). אם לא מרפאים את השיתוק בעזרת לחש־הכוהנים לריפוי פצעים קלים, השיתוק עובר מעצמו לאחר 2–8 תורים. בדרך־כלל לא ניתן למצוא זוחלי אשפה מחוץ למבוכים.

זוטון

דירוג שריון: 7
קוביות פגיעה: 1–1
קצב תנועה: 30 (10) מטרים
התקפות: 1 נשק
נזק: לפי הנשק
המספר המופיע: 3–18 (5–40)
ניצל כמו: זוטון: 1
מוראל: 7
סוג אוצר: B (P + S)
נטייה: צדיק
ערך בנק"נ: 5

גם זוטונים יכולים להופיע כדמויות־בלא־שחקן. הם חיים בכפרים קטנים, ובהם 30 עד 300 תושבים בכל כפר. לכל כפר יש גם מנהיג (בדרגה 2 עד 7) ומשמר מקומי של 5–20 חיילים (כולם מדרגה 2). אוצר מסוג B יהיה לזוטונים רק אם נתקלים בהם בכפריהם שמחוץ למבוך.

זומבי

דירוג שריון: 8
קוביות פגיעה: 2
קצב תנועה: 30 (10) מטרים
התקפות: 1 מכה או 1 נשק
נזק: 1–8 או לפי הנשק
המספר המופיע: 2–8 (4–24)
ניצל כמו: לוחם: 1
מוראל: 12
סוג אוצר: אין
נטייה: רשע
ערך בנק"נ: 20

הזומבים הם בני־אדם או דמויי־אדם **אל־מתים** אשר הונעו בכוח־קסם על ידי כהן או קוסם מרושעים. ניתן לכהן לגרש אותם, אך הם אינם מושפעים על ידי לחשים של **הרדמה** או **הקסמה**. ניתן לפגוע בהם בעזרת כל כלי־נשק. לרוב מוצבים הזומבים בתור שומרי אוצרות, מאחר שאינם משמיעים כל רעש. הזומבי הוא לוחם איטי, ולכן הוא מאבד תמיד את היוזמה בקרב (לא צריך לגלגל).

חבורת דב"ש

דירוג שריון: על פי השריון המותר לדב"ש מאותו סוג
קוביות פגיעה: משתנה
קצב תנועה: משתנה
התקפות: כלי־נשק ולחשים
נזק: 1–6 או לפי הנשק והשפעת הלחשים
המספר המופיע: 5–8 (5–8)
ניצל כמו: דמות מאותו סוג
מוראל: 8
סוג אוצר: (U + V)
נטייה: כולן
ערך בנק"נ: משתנה

חבורת דב"ש היא קבוצה של דמויות־בלא־שחקן. כל אחת מדמויות אלה יכולה להיות מכל סוג או דרגה שהיא ובעלת כל נטייה שהיא. כל החוקים התקפים לגבי דמויות־השחקן חלים גם על הדב"ש. ניתן לך להכין את חבורת הדב"ש לפני תחילת המשחק.

רוב חבורות ההרפתקנים (גם של דמויות־השחקן, וגם של הדב"ש) לא ירצו להילחם בחבורות אחרות ויעדיפו את האתגר הקל יותר שמציבות המפלצות. שה"מ עלול גם לרצות להימנע מהקרבות המסובכים, המתרחשים כאשר נלחמות בינהן שתי חבורות. כדי להימנע מקרבות, ניתן לשה"מ להשתמש בטבלה הבאה לקביעת תגובותיה של חבורת הדמויות־בלא־שחקן:

גילגול התגובה (2ק6)	תוצאה
2–5	עוזבות בזעם
6–8	פותחות במשא־ומתן
9–12	מציעות לקנות או למכור מידע*

* הדב"ש עלולות להציע לקנות מידע בנוגע למבוך, תמורת 10–500 פ"ז, או למכור לחבורה מידע דומה תמורת מחיר דומה. מידע טיפוסי שכזה יהיה: אלו מפלצות פגשו הדמויות במבוך, אלו מלכודות מצאו בו ובאלו מקומות, היכן יש בו מדרגות המובילות למעלה או למטה, או כל מידע דומה בנוגע לפרטים אחרים במבוך.

שה"מ יצטרך להחליט לבד איזה מחיר יציעו (או ידרשו) הדב"ש תמורת מידע זה, בהתאם לחשיבותו של המידע.

כדי להקל על המשחק, יכול שליט־המבוך לאייש את חבורת הדב"ש במספר דמויות זהה למס' דמויות השחקן, ועוד 1 עד 4 לוחמים נוספים, (כדי לדכא כל רעיון של התקפה שעלול לעלות בראש השחקנים) וניתן לו גם להשתמש בדב"ש מאותם סוגים בדיוק, ואפילו לציידן בציוד דומה (אם דרגות הדב"ש הן קרובות לדרגותיהן של דמויות־השחקן).

חדף ענק

דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	1*
קצב תנועה:	60 (20) מ'
התקפות:	2 נשיכות
נזק:	6–1 / 6–1
המספר המופיע:	8–1 (4–1)
ניצל כמו:	לוחם: 1
מורל:	10
סוג אוצר:	אין
נטייה:	ניטרלי
ערך בנק"נ:	13

החדפים הענקיים נראים כחולדות חומות פרווה עם חרטום ארוך. הם מסוגלים לחפור, לטפס, או לזנק (למרחק של 2 מ'). עיניו של החדף הענק הינן כה חלשות, עד שאור או היעדר־אור אינם מפריעים לו כלל. החדף משתמש בציוצים דמויי־רדאר כדי לגשש ו־"לראות" את הסביבה (בדיוק כמו עטלף), וניתן לו "לראות" כך היטב למרחק של 20 מ'. מאחר ויש לו צורך לשמוע הדים כדי "לראות", מעדיף החדף הענק להימנע מלצאת לאזורים פתוחים, ומבלה את רוב זמנו תחת פני הקרקע. הלחש שקט **ברדיוס 5 מ'** מסוגל "לעוור" חדף ענק. אם אינו יכול לשמוע, מתבלבל החדף, כך שדירוג השריון שלו יורד עד 8, והוא סובל מעונשין של 4- לכל גילגולי הפגיעה שלו.

החדף הענק הוא יצור זריז מאוד, שתמיד יזכה ביוזמה בהתקפתו הראשונה ויזכה בבונוס 1+ בכל שאר הגילגולים לבדיקת יוזמה, עד סוף הקרב.

החדף הענק מתקיף באכזריות (ומכוון את התקפתו לכתפיו, ראשו, וצווארו של היריב) כך שכל יריב שניחן בפחות מ־4 קוביות פגיעה (או כל הדמויות שדרגתן נמוכה מהדרגה הרביעית) חייבים להצליח בגילגול הצלה מפני קרן־מוות או להימלט מהמקום באימה.

חיות, רגילות או ענקיות: ראה **בבון, דוב, זאב, חדף, חזיר, חמוס, חתולים, עכברוש, עטלף או קוף.**

חזיר בר

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	3
קצב תנועה:	30 (10) מ'
התקפות:	1 מכת־חטים
נזק:	8–2
המספר המופיע:	6–1 (6–1)
ניצל כמו:	לוחם: 2
מורל:	9
סוג אוצר:	אין
נטייה:	ניטרלי
ערך בנק"נ:	35

חיית־אדם (ליקאנטרופ)

סוג חיית־האדם:	עכברוש־אדם	זאב־אדם	חזיר־אדם	נמר־אדם	דוב־אדם
דירוג שריון:	7 (9)~	5 (9)~	4 (9)~	3 (9)~	2 (9)~
קוביות פגיעה:	3*	4*	4+1*	5*	6*
קצב תנועה:	40 (13) מ'	60 (20) מ'	50 (17) מ'	50 (17) מ'	40 (13) מ'
התקפות:	1 נשיכה או נשק	1 נשיכה	1 מכת־חטים	2 טפרים / 1 נשיכה	2 טפרים / 1 נשיכה
נזק:	4–1 או לפי הנשק	8–2	12–2	6–1/6–1 / 12–2	8–2/8–2 / 16–2
המספר המופיע:	8–1 (16–2)	6–1 (12–2)	4–1 (8–2)	4–1 (4–1)	4–1 (4–1)
ניצל כמו:	לוחם: 3	לוחם: 4	לוחם: 4	לוחם: 5	לוחם: 6
מורל:	8	8	9	9	10
סוג אוצר:	C	C	C	C	C
נטייה:	רשע	רשע	ניטרלי	ניטרלי	ניטרלי
ערך בנק"נ:	50	12	200	300	500

~ דירוג השריון שבסוגריים הוא דירוג השריון של אותו יצור כאשר הוא בצורת אדם.

חזירי הבר מעדיפים לחיות באזורים מיוערים, אך אפשר למוצאם כמעט בכל מקום.

החזירים הם אוכלי־כל, ומתרגזים בקלות כאשר מטרידים אותם.

חיות־האדם הינן בני־אדם המסוגלים להפוך לחיות (או, במקרה של עכברושי־האדם, חיות המסוגלות להפוך לבני־אדם). הם אינם לובשים שריון, מאחר והוא מפריע להם במהלך חילוף הצורה. חיות־האדם מסוגלות לזמן לעזרתן 1 – 2 חיות רגילות מהסוג שאליו היא מסוגלת ליהפך. לדוגמה: עכברוש־אדם מסוגל לזמן עכברושים שיעזרו לו, דוב־אדם יכול לזמן דובים, וכן הלאה. חיות שזומנו כך למקום יגיעו לשם תוך 1 עד 4 סיבובים. אם חיית־האדם נפגעת על ידי צמח האקוניטון (מות־הזאב) יהיה עליה להצליח בגילגול הצלה מפני רעל או להימלט באימה. את הצמח יש להניף ככלי־נשק או להשליכו כקליע, וגילגול פגיעה מוצלח דרוש בכדי לפגוע בליקאנטרופ. חיית־האדם תחזור לצורתה ה"רגילה" לאחר שתהרג. חיות מסוימות (כגון סוסים, למשל) מסוגלות לזהות את ריח חיית־האדם, והן מגיבות על כך בבהלה.

דמות־חיה: בהיותם בדמות־חיה, לא ניתן לפגוע בחיית־אדם אלא רק בעזרת כלי־נשק עשויים כסף, כלי־נשק קסומים, או לחשי־קסמים. בזמן היותם בצורה זו הם אינם מסוגלים לדבר בשפות רגילות אלא רק בשפת החיות מהסוג שאליו הפכו.

דמות־אדם: בהיותו בדמות־אדם ממשיך הליקאנטרופ להיות דומה מעט לחיה אליה הוא הופך. לעכברושי אדם יש אפים ארוכים, דובי־אדם הם שעירים, וכן הלאה. בהיותם בדמות־אדם ניתן להתקיפם בדרכים הרגילות, והם יכולים לדבר בשפות הרגילות אותן הם יודעים.

ליקאנטרופיה: הליקאנטרופיה היא המחלה ההופכת את בני־האדם לחיות. כל דמות של בן־אדם שנפגעת קשה על ידי חיית־אדם, ומאבדת יותר ממחצית מס' נקודות הפגיעה שלה במהלך הקרב עם אותו היצור, תחלה בליקאנטרופיה ותהפוך תוך 2 עד 24 ימים לחיית־אדם מאותו הסוג. הקורבן יתחיל להראות את סימני המחלה לאחר שתעבור מחצית מזמן זה.

המחלה תגרום למותו של כל דמוי־אדם אשר נדבק בה, במקום להפוך גם אותו לחיית־אדם.

הדרך היחידה לרפא מחלה זו היא באמצעות לחש, שיוטל על הקרבן על ידי כהן מדרגה גבוהה (דרגה 11 ומעלה, כפי שהדבר מוסבר במערכת־החוקים של D&D למתקדם). הכהן יסכים לעשות זאת רק בתמורה לתשלום מתאים או שירות כלשהו. כל דמות שתיהפך לחיית־אדם הופכת להיות דמות־בלא־שחקן המנוהלת בידי שה"מ בלבד.

עכברושי־אדם: עכברושי־האדם שונים מרוב חיות־ האדם. תבונתם גבוהה, ועל כן הם מסוגלים לדבר בלשון המדוברת בכל צורה שילבשו, ולהשתמש בכל הסוגים של כלי־נשק. עכברוש־אדם מעדיף להופיע בצורת עכברוש שגודלו גודל אדם, אולם יכול גם להופיע בדמות־אדם מושלמת. עכברושי־האדם הינם ערמומיים, מתקיפים לרוב את יריביהם מהמארב, ומפתיעים אותם בתוצאות של 4–1 (גילגול 6ק1).

עכברוש־אדם יכול לזמן גם עכברושי־ענק רגילים כדי שילחמו לצידו בקרב. הקורבן יכול להידבק בליקאנטרופיה רק אם ינשוך אותו עכברוש־האדם.

זאבי־אדם: זאבי־אדם הינם נבונים־למחצה ולרוב יוצאים לצוד בלהקות. להקה המכילה 5 זאבי־אדם ומעלה תכלול גם מנהיג, בעל 30

נקודות פגיעה, הנלחם כאילו היה מפלצת בעלת 5 קוביות פגיעה וזוכה בבונוס של 2+ לנזק שהוא גורם ליריב.

זאבי־אדם מזמנים אליהם לרוב זאבים רגילים,

ומצרפים אותם ללהקה בכדי להגדילה.

חזירי־אדם: חזיר־האדם הוא נבון־למחצה ומתרגז בקלות. בהיותו בדמות־אדם קל לטעות ולחשוב כי הוא שיכור־קרב, מאחר שלא פעם מתנהגים חזירי־האדם בצורה דומה בשעת הקרב (נלחמים עד המוות ומקבלים 2+ בונוס לגילגולי הפגיעה). חזירי־אדם מזמנים חזירי־בר רגילים לעזרתם בעת קרב.

נמר־האדם: קרוב־משפחה זה של משפחת החתולים הגדולים מתנהג לרוב בצורה דומה: הוא סקרן עד מאוד עד לרגע בו מאיימים עליו, ואז הוא הופך למסוכן. הוא שחיין מצוין, מסוגל לעקוב אחרי טרפו בשקט, ולהפתיע אותו לעיתים קרובות (1–4 בגילגול 6ק1). בשעת קרב, יכול נמר־האדם לזמן לעזרתו 1–2 חתולים גדולים מכל אחד מן הסוגים השוכנים באזור (אך הוא מעדיף נמרים).

דובי־אדם: דובי־האדם הם נבונים ביותר, אפילו בדמות־החיה שלהם. לרוב מעדיף דוב־האדם לחיות לבדו או בין דובים אחרים. הוא יכול גם להיות חברותי אם ניגשים אליו בשלום. בשעת קרב, דוב האדם מסוגל לגרום נזק נוסף של 2 – 16 נקודות לקורבנו, אם הוא מצליח לפגוע בו בשתי כפותיו במהלך אותו הסיבוב (פירוש הדבר, במשחק, הוא שדוב־האדם מצליח לתפוס את הקורבן ולחבק אותו חיבוק מוחץ). דוב־האדם מסוגל לזמן לעזרתו כל סוג של דוב השוכן באותו אזור.

חיפושית ענקית

סוג החיפושית:	חיפושית־אש	חיפושית־שמן	חיפושית־נמר
דירוג שריון:	4	4	3
קוביות פגיעה:	1+2	*2	3+1
קצב תנועה:	40 (13) מ'	40 (13) מ'	50 (17) מ'
התקפות:	1 נשיכה	1 נשיכה + שמן	1 נשיכה
נזק:	8–2	6–1 + מיוחד	12–2
המספר המופיע:	8–1 (12–2)	8–1 (12–2)	6–1 (8–2)
ניצל כמו:	לוחם: 1	לוחם: 1	לוחם: 2
מוראל:	7	8	9
סוג אוצר:	אין	אין	U
נטייה:	ניטרלית	ניטרלית	ניטרלית
ערך בנק"נ:	15	25	50

חיפושיות־אש: אלו הן חיפושיות־גחלילית, בגודל 75 ס"מ, השוכנות לרוב מתחת לפני הקרקע. למרות שהן יצורים ליליים, הן יכולות להיות פעילות בכל שעה שהיא בחשיכה שמתחת לפני האדמה.

לחיפושית־האש יש שתי בלוטות מאור מעל עיניה ועוד אחת בסמוך לקצה האחורי של בטנה. בלוטות אלו מאירות אזור בקוטר 7 מ', וממשיכות להאיר 1 עד 6 ימים לאחר שיוסרו מהחיפושית.

חיפושיות־שמן: אלו הן חיפושיות ענקיות, באורך 1 מ', המתחפרות מדי פעם אל מתחת לפני הקרקע.

כאשר מתקיפים אותה, מתיזה חיפושית־השמן נוזל שמנוני על אחד מיריביה (דרוש לה גילגול פגיעה מוצלח, והטווח הוא 1+ מ'). אם השמן פוגע, הוא גורם ליריב לאבעבועות מכאיבות, הגורמות ליריב עונשין של 2– לכל גילגולי הפגיעה שלו למשך 24 שעות, או עד לרגע שירופאו על ידי שימוש בלחש לריפוי פצעים קלים. אם משתמשים בלחש כדי לרפא אבעבועות לא ירפא אותו הלחש כל נזק אחר שנגרם לקורבן. חיפושיות־השמן מסוגלות גם להתקיף תוך שימוש במלתעותיהן הבולטות.

חיפושיות־נמר: אורכן של חיפושיות־נמר הוא 120 ס"מ, ושריון־הקליפה החיצוני שלהן מכוסה בפסים בצבעי כתום ושחור, המזכירים פרוות נמר.

חיפושיות אלה הן יצורים טורפים, והטרף אותו הן מעדיפות הוא הזבוב השודד. ידוע שחיפושיות- נמר מתקיפות מדי פעם הרפתקנים, וטורפות אותם לאחר שמחצו אותם במלתעותיהן הענקיות.

חמוס ענק

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	1+1
קצב תנועה:	50 (17) מ'
התקפות:	1 נשיכה
נזק:	8–1
המספר המופיע:	8–1 (12–1)
ניצל כמו:	לוחם: 1
מוראל:	8
סוג אוצר:	אין
נטייה:	ניטרלי
ערך בנק"נ:	15

החמוס הענק נראה כחולדה שאורכה 1 מ'. הם צדים עכברושי־ענק מתחת לפני הקרקע, ולעיתים מאמנים אותם במיוחד למטרה זו. לרוע המזל, יש לחמוסים הענקיים מזג הפכפך, ולעיתים קרובות הם תוקפים גם את מאמניהם או אנשים אחרים בסביבה.

חרגול ענק

דירוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	**2
קצב תנועה:	20 (7) מ' בדילוג, 60 (20) מ' בטיסה
התקפות:	1 נשיכה או התנגשות או יריקה
נזק:	2–1 או 4–1 או ראה למטה
המספר המופיע:	20–2 (0)
ניצל כמו:	לוחם: 2
מוראל:	5
סוג אוצר:	אין
נטייה:	ניטרלי
ערך בנק"נ:	30

גודלם של חרגולי־הענק הוא 75 – 100 ס"מ והם חיים תחת פני הקרקע. קל לטעות ולחשוב כי הם פסלים (או לא להבחין בהם כלל וכלל) עד לרגע שמתקרבים אליהם, מאחר שלעורם צבע אפור־אבן.

חרגולים אלה הם צמחונים ואוכלים אפילו את פטריות העובש הצהוב והצרחנים. העובש הצהוב- ורוב שאר סוגי הרעלים- אינם פוגעים בם כלל.

במקום להילחם, מעדיפים חרגולי־הענק לעתים קרובות להימלט בעזרת קפיצה (למרחק של עד 20 מ'). אך לרוב הם מתבלבלים, וב–50% מהמקרים יקפצו בטעות על החבורה. אם קורה הדבר, יהיה על שה"מ לקבוע באמצעות גילגול קובייה אקראי מי הוא הקורבן שעליו נוחת החרגול, ואז לבצע גילגול פגיעה. גילגול מוצלח פירושו שהחרגול מתנגש בקורבן וגורם לו נזק של 1 עד 4 נק"פ. לאחר מכן יעוף החרגול ויימלט מהמקום.

כאשר מפחידים או תוקפים אותו, משמיע החרגול הענק שריקות חזקות, במטרה להזהיר את בני־מינו הנמצאים בסביבה. בכל סיבוב בו נמשך רעש זה יש סיכוי של 20% שמפלצת משוטטת כלשהי תשמע אותו ותבוא לברר מה מתרחש.

אם אין לו כל נתיב בריחה, עלול החרגול הענק לירוק נוזל חום ומבחיל לטווח של 3 מ'. המטרה שעליה יורק החרגול נחשבת למטרת גילגול הפגיעה כאילו היה לה דרג"ש 9. כל דמות הנפגעת מיריקת החרגול הענק חייבת להצליח בגילגול הצלה מפני רעל, או שהריח

האיום ימנע ממנה לעשות דבר עד שיעבור 1 תור. לאחר זמן זה מתרגל הקורבן לריח המבחיל, אך כל דמות אחרת שתתקרב למרחק של 1/2 1 מ' ממנו תיאלץ להצליח בגילגול הצלה מפני רעל, או לסבול מאותה השפעה. הריח נמשך עד לרגע שבו ישטוף הקרבן את עצמו.

חרקים: ראה **דבורה, זבוב שודד, חיפושית, חרגול, או נדל.**

חתולים גדולים

סוג:	אריה־הרים	פנתר	אריה	נמר	נמר שיני־החרב
דירוג שריון:	6	4	6	6	6
קוביות פגיעה:	3+2	4	5	6	8
קצב תנועה:	50 (17) מ'	70 (23) מ'	50 (17) מ'	(17)50 מ'	50 (17) מ'
התקפות:	2 טפרים / 1 נשיכה	2 טפרים / 1 נשיכה	2 טפרים / 1 נשיכה	2 טפרים / 1 נשיכה	2 טפרים / 1 נשיכה
נזק:	6–1 / 3–1 / 3–1	8–1 / 4–1 / 4–1	10–1 / 5–2 / 5–2	12–2 / 6–1 / 6–1	16–2 / 8–1 / 8–1
המספר המופיע:	(4–1) 4–1	(6–1) 2–1	(8–1) 4–1	(3–1) 1	(4–1) 4–1
ניצל כמו:	לוחם: 2	לוחם: 2	לוחם: 3	לוחם: 3	לוחם: 4
מוראל:	8	8	9	9	10
סוג אוצר:	U	U	U	U	V
נטייה:	ניטרלי	ניטרלי	ניטרלי	ניטרלי	ניטרלי
ערך בנק"נ:	50	75	175	275	650

״החתולים הגדולים״ הינם זהירים, ולרוב יימנעו מקרבות עם הדמויות, אם לא יאולצו להילחם בגלל רעב גדול או חוסר נתיב בריחה. גם אם מצב־רוחם כאשר פוגשת בהם החבורה יהיה רגוע או חביב, יש לזכור כי הוא עלול להשתנות מהר ובחדות. לעתים קרובות הם מתרגלים לסוג מסוים של טרף, ויעשו מאמצים ניכרים כדי לתפוש טרף מסוג זה.

החתולים הגדולים אינם נכנסים עמוק למערות, ותמיד ישמרו על נתיב בריחה מהיר בחזרה החוצה. למרות ביישנותם הטבעית, הם בעלי נטייה לחקור כל דבר, ולעתים קרובות יעקבו אחר חבורה מתוך סקרנות. הם ירדפו תמיד אחר טרף הנמלט מפניהם.

אריה ההרים: לחיות אלה פרווה חומה־צהובה, והן חיות בעיקר באזורים מכוסי הרים וגבעות, למרות שלעתים ישתכנו גם ביערות או במדבריות. אריות ההרים חודרים עמוק יותר למבוכים מאשר כל סוג אחר של חתולים גדולים.

פנתר: פנתרים ניתן למצוא ביערות, במישורים או באזורים פתוחים מכוסי־עשב. הם מהירים במיוחד, ומסוגלים להשיג את רוב סוגי הטרף בריצה למרחק קצר.

אריה: האריות חיים בדרך כלל באזורים של אקלים חמים, ובמיוחד במישורי העשב והסוואנות שבסמוך למדבריות. הם צדים לרוב בקבוצות.

נמר: הנמר, הנקרא גם טיגריס, הוא הגדול ביותר מבין החתולים הגדולים שניתן לפגוש בהם כרגיל. הוא מעדיף לחיות באזורים קרירים יחסית, לרוב ביערות - בהם מעניקה לו פרוותו המפוספסת מידה כלשהי של הסוואה, המועילה לו בשעת הציד. הנמר מפתיע את טרפו לעתים קרובות (תוצאות של 1 - 4 בגילגול 6ק1) כאשר הוא נמצא באזור מיוער.

נמר שיני־החרב: יצור זה הינו הגדול והאכזרי ביותר בין כל סוגי החתולים הגדולים. נמרים אלו מצויידים בניבים ארוכים מאוד, המעניקים להם את שמם. למזלם של היצורים השונים, נכחד נמר שיני־החרב כמעט לחלוטין, וניתן להיתקל בו כעת רק באזורים שבהם ״עצר הזמן מלכת״.

טול

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	3**
קצב תנועה:	40 (13) מ'
התקפות:	2 טפרים או 1 נשק
נזק:	3–1/3–1 או לפי הנשק
המספר המופיע:	(10–1) 6–1
ניצל כמו:	לוחם: 3
מוראל:	10
סוג אוצר:	C
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	65

הטול הינו הכלאה קסומה בין הובגובלין, טורף גופות וטרול (מפלצת שהסברים עליה מופיעים במערכת החוקים של D&D **למתקדם**). גם מקרוב מאוד לא קל להבדיל בין הטול לבין הובגובלין רגיל. הטולים משמשים לפעמים כשומרי ראש למלך ההובגובלינים. מגע ידו של טול מסוגל לגרום שיתוק (בדיוק כפי שמסוגל לעשות זאת טורף־גופות), וכשהטול נפגע הוא מתחיל מיד להיתחדש (פצעיו נסגרים, ואברים שנכרתו צומחים חזרה) בקצב של נקודת פגיעה אחת בכל סיבוב. התחדשות זו נמשכת כל עוד הטול חי.

פירוש הדבר הוא, שלאחר שהטול נפגע יהיה על שה״מ להוסיף 1 נקודת פגיעה לסך־כל אלו שברשות הטול בתחילת כל סיבוב. (ההתחדשות אינה מסוגלת להעניק לטול יותר ממס' נקודות הפגיעה הנורמלי המקורי שלו).

טורף־גופות

דירוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	2*
קצב תנועה:	30 (10) מ'
התקפות:	2 טפרים / 1 נשיכה
נזק:	3–1/3–1 / 3–1 + שיתוק
המספר המופיע:	(16–2) 6–1
ניצל כמו:	לוחם: 2
מוראל:	9
סוג אוצר:	B
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	25

טורפי־הגופות הם יצורים **אל־מתים**. הם מחוסנים מפני השפעת לחשים של **הרדמה** או **הקסמה**, ונראים כבני־אדם מפלצתיים, דמויי־חיה, המתקיפים כל יצור חי אותו הם רואים. כל קורבן (פרט לאלף) שגודלו קטן או שווה לגודל עוג, ייאלץ, במידה ופוגע בו טורף־גופות, לבצע גילגול הצלה מפני שיתוק, ואם יכשל בה ישותק הקרבן למשך 2 עד 8 תורים (אלא אם כן יוסר השיתוק באורח־קסם).

לאחר ששיתקו קורבן אחד, יפנו טורפי־הגופות להתקיף קורבן אחר, וימשיכו כך עד לרגע בו כל היריבים הומתו או שותקו. בקורבנות המשותקים יכולים טורפי־הגופות לפגוע באופן אוטומטי עם כל 3 ההתקפות בכל סיבוב, עד מות הקורבן.

טורפי הגופות מכונים גם בשם ״גועליים״

טרוגלודיט

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	2*
קצב תנועה:	40 (13) מ'
התקפות:	2 טפרים / נשיכה
נזק:	1–4/1–4 / 1–4
המספר המופיע:	1–8 (5–40)
ניצל כמו:	לוחם: 2
מוראל:	9
סוג אוצר:	A
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	30

הטרוגלודיטים הינם זוחלים נבונים דמויי־אנוש, ולהם זנב קצר, רגליים ארוכות ו"מסרק" קרניים על ראשם וידיהם.

הטרוגלודיטים הולכים על שתיים, והם מסוגלים להשתמש בידיהם במיומנות כמו בני־אדם. הם חשים שינאה כלפי רוב שאר היצורים, והם ינסו להרוג את כל מי שיפגשו. בנוסף לכך, יש לטרוגלודיטים יכולת להסוות את עצמם, כמו זיקית, על ידי כך שהם משנים את צבע עורם. הם מתחבאים כך בסמוך לקירות־אבן ומפתיעים לרוב את יריביהם (בתוצאה של 1 – 4 בגילגול 1ק6). עורם של הטרוגלודיטים מפריש ריר מצחין, וכל בן־אדם או דמוי־אדם אשר מנסה להתקיף אותם חייב להצליח בגילגול ההצלה מפני רעל, או להיתקף בבחילה ובכאבי־ראש – דבר שיפחית את גילגולי הפגיעה שלו בעונשין של ‎-2 כל עוד הוא נלחם בטרוגלודיטים פנים־אל־פנים.

לובש־צורה

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	4*
קצב תנועה:	30 (10) מ'
התקפות:	1
נזק:	1–12
המספר המופיע:	1–6 (1–6)
ניצל כמו:	לוחם: 8
מוראל:	8
סוג אוצר:	E
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	125

לובשי־הצורה (דופלגאנגרים) הם מפלצות נבונות ושטניות בגודל אדם, המסוגלות לשנות את צורת הופעתן החיצונית, וללבוש את צורתו של כל איש או יצור אנושי (שגובהו הוא 210 ס"מ או פחות) שאותו ראו.

לאחר שנטל לעצמו את צורתו של יצור כלשהו, יתקיף לובש־הצורה את היצור שאותו הוא מחקה. הטכסיס החביב ביותר על לובש־הצורה הוא לנסות להרוג את היצור המקורי מבלי שהדבר יתגלה לאף אחד מאנשי החבורה, ואז, בעודו משחק בתפקידם של אותו היצור או אותה הדמות, להתקיף במפתיע את שאר אנשי החבורה – לרוב בשעה שהחבורה כבר עסוקה בקרב כנגד יצורים אחרים. הכישוף החזק שיצר את לובשי־הצורה מעניק להם חסינות מלחשי **תרדמה** ו**הקסמה**, ומאפשר להם לבצע את גילגולי ההצלה שלהם כאילו היו לוחמים בדרגה 8.

לאחר מותו, חוזר לובש־הצורה לצורתו המקורית.

לטא־איש

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	2+1
קצב תנועה:	20 (7) מ' בהליכה, 40 (13) מ' בשחייה
התקפות:	1 נשק
נזק:	לפי הנשק ‎+1
המספר המופיע:	2–8 (6–36)
ניצל כמו:	לוחם: 2
מוראל:	12
סוג אוצר:	D
נטייה:	ניטרלי
ערך בנק"נ:	25

אלו יצורים שוכני־מים הנראים כבני־אדם בעלי ראש וזנב של לטאות. הם נוהגים לחיות בשבטים.

הם ינסו לתפוס בני־אדם או דמויי־אדם, ולהביא את השבויים בחזרה למאורה הראשית של השבט, על מנת שישמשו כמנה עיקרית בסעודה ובנשף שייערך באותו יום. הלטא־אנשים הינם נבונים־למחצה, ומשתמשים בחניתות ובאלות גדולות (שיש להתיחס אליהן כאל אלות־ברזל). הלטא־אנשים גם מקבלים בונוס של ‎+1 לנזק שאותו הם גורמים ליריב בכל פגיעה. זאת כתוצאה מכוחם הרב.

את הלטא־אנשים ניתן למצוא לא רק במבוכים, אלא גם בביצות, נהרות, אגמים ולאורך חוף־ים.

לטאה ענקית

סוג הלטאה:	שממית	דראקו	זיקית מקורננת	טוטארה
דירוג שריון:	5	5	2	4
קוביות פגיעה:	3+1	4+2	5*	6
קצב תנועה:	40 (13) מ'	40 (13) מ' הליכה 50 (17) מ' דאייה	40 (13) מ'	30 (10) מ'
התקפות:	1 נשיכה	1 נשיכה	1 נשיכה / 1 נגיחה	2 טפרים / 1 נשיכה
נזק:	1–8	1–10	2–8 / 1–6	1–4 / 1–4 / 1–12
המספר המופיע:	1–6 (1–10)	1–4 (1–8)	1–3 (1–6)	1–2 (1–4)
ניצל כמו:	לוחם: 2	לוחם: 3	לוחם: 3	לוחם: 3
מוראל:	7	7	7	6
סוג אוצר:	U	U	U	V
נטייה:	ניטרלית	ניטרלית	ניטרלית	ניטרלית
ערך בנק"נ:	50	125	300	275

שממית: אורכה של השממית הענקית הוא 1.5 מ', וצבעה כחול־חיוור, עם כתמים בצבע חום־כתום. השממיות הינן טורפות ליליות, הצדות את טרפן על ידי טיפוס על קירות או על עצים (באמצעות רגליהן, המתאימות לכך במיוחד) משם הן מזנקות על הקורבן ותוקפות אותו.

דראקו: אורכה של לטאה זו הוא 180 ס"מ, והיא מצוידת בקפלי עור רחבים בין רגליה, שאותם יש ביכולתה לפרוש כדי לדאות באוויר, כפי שעושה סנאי־מעופף. בלטאות הדראקו פוגשים לרוב מעל לפני הקרקע, למרות שלפעמים הן חודרות למערות כדי להימלט ממזג־אוויר חם או קר במיוחד. לטאות הדראקו הינן טורפות, וידוע על מקרים רבים שבהם תקפו הרפתקנים.

הזיקית המקורננת: זוהי לטאה באורך 210 ס"מ המסוגלת לשנות את צבעי עורה כדי להסוות עצמה ולהתמזג בסביבה הקרובה אליה. הזיקית מפתיעה את יריביה כמעט תמיד (תוצאה של 1–5 בגילגול 1ק6). הזיקית המקורננת יכולה גם "להשליך" את לשונה הדביקה למרחק של 1.5 מ' ואם היא פוגעת בקורבן היא מושכת אותו מיד אל פיה ואז נושכת אותו (נזק של 2–8 נקודות).

הזיקית יכולה גם להתקיף בעזרת הקרניים שעל ראשה (נזק של 1–6 נקודות) ולהכות בעזרת זנבה בקורבנות אחרים במטרה להפיל אותם מעל רגליהם (גלגל גילגול פגיעה נוסף עבור הזנב, ולמרות שהקרבנות הנפגעים ממנו לא יספגו שום נזק, הם לא יוכלו להתקיף את הזיקית באותו סיבוב).

טוטארה: הטוטארה היא לטאה טורפת באורך 240 ס"מ, הנראית כהכלאה בין איגואנה וצפרדע. צבע עורה הוא ירוק־זית והוא מכוסה קשקשים הדומים לחלוקי־נחל. לאורך כל גבה של הטוטארה ניצבות יתדות־עצם לבנות. לטוטארה יש גם עפעפי קרום מעל עיניה, וכאשר היא סוגרת אותם, היא יכולה להבחין בהבדלי חום, וכך "לראות" אפילו בחושך (זיוונות, למרחק 30 מטר).

ליקאנטרופ (דוב־אדם, זאב־אדם, חזיר־אדם, נמר־ אדם או עכברוש־אדם) ראה תחת הכותרת **חיות־אדם**.

מדוזה

דירוג שריון:	8
קוביות פגיעה:	4**
קצב תנועה:	30 (10) מ'
התקפות:	1 הכשת־נחש / 1 מבט
נזק:	1–6+רעל / התאבנות
המספר המופיע:	1–3 (1–4)
ניצל כמו:	לוחם: 4
מוראל:	8
סוג אוצר:	F (V)
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	175

המדוזה נראית כמו אישה שעל ראשה גדלים נחשים במקום שיער. מבטה של המדוזה מסוגל להפוך כל יצור לאבן, אם אינו מצליח בגילגול הצלה מפני התאבנות. לעומת זאת, אם המדוזה רואה את עצמה בראי כלשהו – תיאלץ היא עצמה להצליח בגילגול הצלה מפני התאבנות, ואם תיכשל בו – תהפוך את עצמה לאבן!

כל מי שמנסה לתקוף את המדוזה בלי להביט בה עושה זאת בהפחיתו ‎-4‎ מכל גילגולי הפגיעה שלו וחושף את עצמו להתקפת הנחשים שעל ראש המדוזה כך שאלו יזכו לבונוס של ‎+2‎ לניסיון לתקוף את אותו יריב.

המדוזה זוכה לבונוס ‎+2‎ לכל גילגולי ההצלה שלה מפני קסם, מאחר שהיא מטיבעה יצור קסום.

הסיכויים שיש לכל אחת מהדמויות לפגוש במבט המדוזה תלויים במצב:

המצב:	סיכוי לפגוש במבט המדוזה (1ק10)
המדוזה מפתיעה את הדמויות	1–8
שניהם מופתעים	1–6
הדמויות עוקבות אחר המדוזה ללא ידיעתה	1–4
התקפה רגילה	1–2
הדמויות נמנעות מלהביט במדוזה	אין סיכוי



מינוטאור

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	2
קצב תנועה:	40 (13) מ'
התקפות:	1 נגיחה/ 1 נשיכה או 1 נשק
נזק:	1–6 / 1–6 או לפי הנשק ‎+2‎
המספר המופיע:	1–6 (1–8)
ניצל כמו:	לוחם: 6
נזק:	1–6 / 1–6 או לפי הנשק ‎+2‎
מוראל:	12
סוג אוצר:	C
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	275

המינוטאור הינו אדם גדול בעל ראש של שור. הוא גדול מאדם רגיל, ונוהג לטרוף בני־אדם. המינוטאורים יתקיפו תמיד כל יצור הקטן מהם, וירדפו אחר טרפם כל עוד זה נותר בטווח־ראייה.

המינוטאורים הם נבונים־למחצה, ולעתים משתמשים בכלי־נשק שונים, בעיקר בחנית, באלה, או בגרזן מלחמה. כאשר הם משתמשים בכלי־נשק, הם זוכים, הודות לכוחם העצום, בבונוס של ‎+2‎ לנזק שאותו הם גורמים ליריב בפגיעתם.

מינוטאור המשתמש בכלי־נשק אינו מסוגל לנשוך או לנגוח באותו סיבוב. המינוטאורים חיים לרוב במנהרות או במבוכי־לבירינט.

מפלצת־חלודה

דירוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	5*
קצב תנועה:	40 (12) מ'
התקפות:	1
נזק:	ראה למטה
המספר המופיע:	1–4 (1–4)
ניצל כמו:	לוחם: 3
מוראל:	7
סוג אוצר:	אין
נטייה:	ניטרלית
ערך בנק"נ:	300

למפלצת־החלודה יש גוף דומה לזה של ארמדיל ענק בעל זנב ארוך, ושני מחושים (אנטנות) על ראשה. אם היא מצליחה לפגוע ביריביה, היא גורמת לכל שריון, מגן נשק או חפצים אחרים העשויים ממתכת ואינם קסומים להחליד מיד ולהתפורר לאבק. ניתן לפגוע במפלצת זו בכל סוג של כלי־נשק, וגילגול פגיעה מוצלח פרושו הוא כי הנשק פגע בגופה של המפלצת, ואינו מחליד או נהרס. ריח מתכת מושך את מפלצת־החלודה. היא אוכלת את החלודה שנוצרת כתוצאה מהתקפותיה על היריב. שריון או כלי־נשק קסומים אינם מושמדים מיד, אלא מאבדים "פלוס" אחד בכל פעם שמפלצת־החלודה פוגעת בהם. לציוד קסום שכזה יש גם סיכוי של 10% לכל "פלוס" שבו שההתקפה לא תשפיע עליו כלל.

דוגמה: למגן‎+2‎ יש סיכוי של 20% שלא להיות מושפע מהתקפת מפלצת־חלודה.
אם תפגע בו המפלצת, ותוצאה של 21 ומעלה תתקבל בגילגול ק%, יאבד המגן "פלוס" אחד ויהפך למגן‎+1‎. פגיעה מוצלחת נוספת ותוצאה גדולה מ־10 בגילגול ה־ק%, הופכים את המגן למגן רגיל, ופגיעה נוספת תפורר אותו.

נדל ענק

דירוג שריון:	9
קוביות פגיעה:	½ (1 עד 4 נק"פ)
קצב תנועה:	20 (7) מ'
התקפות:	1 נשיכה
נזק:	רעל
המספר המופיע:	2–8 (1–8)
ניצל כמו:	אדם רגיל
מוראל:	7
סוג אוצר:	אין
נטייה:	ניטרלי
ערך בנק"נ:	6

הנדל הענק הוא חרק באורך 1 מטר, בעל רגליים רבות. הנדלים מעדיפים להתגורר במקומות אפלים ולחים. נשיכתם אינה גורמת כל נזק, אך יהיה על הקורבן להצליח בגילגול הצלה מפני רעל, או להיתקף במחלה קשה למשך 10 ימים. כל הדמויות שיכשלו בגילגול ההצלה יוכלו לנוע במהירות של ½ **מקצב** התנועה הרגיל שלהן, ולא יוכלו לבצע כל פעולה הדורשת מאמץ (כגון להילחם).

מפלצות

נחש

סוג הנחש:	קוברה יורקת	אצן ענקי	שפיפון הבור	נחש ים	אפעה ענקי	פיתון הסלעים
דירוג שריון:	7	5	6	6	5	6
קוביות פגיעה:	1*	2	2*	3*	4*	5*
קצב תנועה:	30 (10) מ'	40 (17) מ'	30 (10) מ'	30 (10) מ'	40 (17) מ'	30 (10) מ'
התקפות:	1 נשיכה או 1 יריקה	1 נשיכה	1 נשיכה	1 נשיכה	2 נשיכות	1 נשיכה/ 1 מעיכה
נזק:	3–1 +רעל או עיוורון	6–1	4–1 + רעל	1 + רעל	4–1 + רעל	8–2 / 4–1
המספר המופיע:	6–1 (6–1)	6–1 (8–1)	8–1 (8–1)	0 (8–1)	4–1 (4–1)	3–1 (3–1)
ניצל כמו:	לוחם: 1	לוחם: 1	לוחם: 1	לוחם: 2	לוחם: 2	לוחם: 3
מוראל:	7	7	7	7	8	8
סוג אוצר:	אין	אין	אין	אין	U	U
נטייה:	ניטרלית	ניטרלי	ניטרלי	ניטרלי	ניטרלי	ניטרלי
ערך בנק"נ:	13	20	25	50	125	300

הקוברה היורקת: זהו נחש לבן־ירקרק באורך 90 ס"מ, היורק סילון של רעל לעיניי של היריב, (היריב יכול לעמוד במרחק של עד 2 מ' ממנה). אם הסילון פוגע ביריב זה, יהיה עליו להצליח בגילגול הצלה מפני רעל או להתעוור מיד. (את העיוורון ניתן בדרך כלל לרפא רק בעזרת לחש־כוהנים מעוצמה גבוהה המכונה **ריפוי עיוורון**.

לחש זה מופיע במערכת החוקים של **D&D למתקדם**. שה"מ מסוגל, כמובן, להרשות גם שימוש בדרכים אחרות). כמו רוב הנחשים הארסיים הקטנים, גם הקוברה נמנעת בדרך־כלל מלתקוף יצורים בגודל אדם או גדולים יותר, אלא אם כן הם מפתיעים אותה או מאיימים עליה. הקוברה מסוגלת לנשוך או לירוק פעם אחת בכל סיבוב, אך לא להשתמש בשתי ההתקפות ביחד. היא תעדיף ברוב המקרים רק לירוק. הנזק הרשום למעלה (1 – 3 נקודות) הוא הנזק שגורמת נשיכתה של הקוברה, ובמקרה זה יהיה על הקורבן להצליח בגילגול הצלה מפני רעל או למות תוך 1 עד 10 תורים.

האצן הענק: זהו סוג "ממוצע" של נחש ענק, 120 ס"מ אורכו. אין לו שום תכונות מיוחדות, אולם הוא מהיר יותר מכל נחש אחר. הוא איננו ארסי, אולם נשיכתו מסוכנת בכל מקרה. ניתן למצוא גם מינים גדולים יותר של נחש זה, שלרשותם יותר קוביות פגיעה ואורכם בערך 60 ס"מ לכל קוביית פגיעה. הנזק שגורמים נחשים גדולים שכאלה בכל נשיכה הוא 1–8, 1–10, ואפילו 2–12 נקודות.

שפיפון הבור: זהו נחש ארסי שאורכו 150 ס"מ, ציבעו אפור־ירקרק ויש לו מין בורות קטנים על ראשו, המשמשים כגלאי־חום המאפשרים לאותו נחש להבחין במידות חום שונות ממרחק 20 מ'. שילוב זה של בורות ושל זיוונות מקשה מאוד על היריב להילחם עם שפיפון הבור; נחש זה מגיב במהירות גדולה וכך זוכה תמיד ביוזמה בתחילת כל סיבוב קרב (אין צורך לגלגל קוביות). כל מי ששפיפון הבור מצליח להכישו חייב להצליח בגילגול הצלה מפני רעל או למות מיד.

נחש־הים: נחשי־ים הם תמיד ארסיים. גודלם הוא 180 ס"מ בממוצע, אך הם מסוגלים להיות גדולים בהרבה אם ירצה בכך שה"מ (באורך של 60 ס"מ על כל קוביית פגיעה). הקורבן המוכש על ידי נחש המים לא ירגיש כלל את הנשיכה ב–50% מהפעמים, מאחר וזו מכאיבה רק כדקירת סיכה, אולם ייאלץ לבצע גילגול הצלה מפני השפעת הרעל. לרעל זה יש פעולה איטית מאוד: השפעתו המלאה לא תורגש בטרם שיעברו 6–3 תורים מהרגע בו ייכשל הקרבן בגילגול ההצלה. שלא כמו נחשים ממינים אחרים, נחשי־הים נוהגים להתקיף בני־אדם במטרה לאכול אותם.

האפעה הענק: נחש ארסי זה אורכו 3 מ'. הקשקשים שעל גבו, בצבעים של לבן וחום, יוצרים דוגמאות דמויות־יהלום. ועל זנבו מורכב רעשן של קשקשים יבשים, בו הוא מרשרש במטרה להבריח פולשים או תוקפים שהינם גדולים מכדי שיוכל לאכול אותם.
כל מי שמוכש על ידי האפעה הענק חייב להצליח בגילגול הצלה מפני רעל, או למות בתוך 1 עד 6 תורים. נחש זה הוא זריז ביותר, ומסוגל להתקיף פעמיים בכל סיבוב. את ההתקפה השנייה הוא מבצע בתום הסיבוב.

פיתון הסלעים: זהו נחש באורך 7 מ'. בעל עור מכוסה צלקות בצבע צהוב וחום המסודרות בצורה חלזונית. הוא מתחיל את התקפתו בנשיכה, ואם הצליח לפגוע בקורבן הוא כורך את עצמו סביבו ומוחץ אותו, כל זאת במהלך אותו הסיבוב. הנחש יגרום לקורבן שאותו הוא מועך נזק של 2 עד 8 נקודות בכל סיבוב שבו המעיכה נמשכת. המעיכה מתחילה באופן אוטומטי ברגע בו מצליח הפיתון לפגוע ולנשוך את הקורבן.

נמלה ענקית

דירוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	4*
קצב תנועה:	60 (20) מ'
התקפות:	1
נזק:	12–2
המספר המופיע:	8–2 (24–4)
ניצל כמו:	לוחם: 2
מוראל:	7 (או 12 בקרב. ראה בהמשך)
סוג אוצר:	U (וראה גם בהסבר שבהמשך)
נטייה:	ניטרלית
ערך בנק"נ:	125

נמלי־ענק הינן נמלים שחורות שאורכן 7 מ'. הן אוכלות־כל, ובולעות כל חומר אכיל שהן פוגשות (אין צורך בגילגול תגובה). כשהן נקלעות לקרב, הן נלחמות עד מוות, וינסו אפילו לחצות אש או שמן בוער כדי להגיע אל יריביהן. המאורה (הקן) של נמלי־הענק נשמרת תמיד על ידי 4–24 נמלים ענקיות. האגדות מספרות שנמלי־הענק כורות זהב במעמקי האדמה, ויש סיכוי של 30% שמאורתן תכיל גושי־זהב בשווי של 1,000 עד 10,000 פ"ז.

ננול

דירוג שריון: 5
קוביות פגיעה: 2
קצב תנועה: 30 (10) מ'
התקפות: 1 נשק
נזק: לפי הנשק +1
המספר המופיע: 1–6 (3–18)
ניצל כמו: לוחם: 2
מורל: 8
סוג אוצר: D (P)
נטייה: רשע
ערך בנק"נ: 20

הננולים הם יצורים בעלי תבונה נמוכה, הנראים כצבועים אנושיים. הם יכולים להשתמש בכל סוגי הנשק. הם חזקים (דבר המגדיל את הנזק שאותו הם גורמים ליריב בכל פגיעה ב +1) אך אינם אוהבים לעבוד, ומעדיפים לגנוב ולסחוט באיומים.

על כל 20 ננולים שתפגוש החבורה, יהיה 1 מהם המנהיג, שלרשותו 16 נק"פ, אשר נלחם כאילו היה מפלצת בעלת 3 קוביות פגיעה. השמועה אומרת כי הננולים הם תוצאה של הכלאה בין ננס לבין טרול שבוצעה על ידי קוסם אכזרי.

ננס

דירוג שריון: 5
קוביות פגיעה: 1
קצב תנועה: 20 (7) מ'
התקפות: 1 נשק
נזק: לפי הנשק
המספר המופיע: 1–8 (5–40)
ניצל כמו: גמד: 1
מורל: 8 או 10 (ראה הסבר בהמשך)
סוג אוצר: C (P)
נטייה: צדיק או ניטרלי
ערך בנק"נ: 10

הננסים הם גזע של יצורים דמויי־אדם. הם קרובי משפחה של הגמדים, אך נמוכים מהם. כמו לגמדים, גם לננסים יש זקן שופע ואף ארוך. הננסים נחנו גם בזיוונות מפותחת, המאפשרת להם לראות למרחק של 30 מ' בחושך מוחלט. הננסים חיים בדרך־כלל במחפורות באזור של עמקים.

הננסים הינם חרשי־מתכת וכורים מצויינים. הם אוהבים מאוד זהב ואבני־חן, ולא פעם הם נקלעים לצרות בנסיון להשיגם. ננסים אוהבים גם מכונות מכל הסוגים. כלי־הנשק החביבים עליהם הם רובי קשת ופטישי־מלחמה. הננסים מחבבים את רובם של הגמדים, אך נלחמים כנגד הגובלינים והקובולדים הנוהגים לגנוב מהם את הזהב היקר להם. הננסים יתקיפו לרוב כל קובולד ברגע שיראוהו.

על כל 20 ננסים, אחד יהיה המנהיג, שלרשותו 11 נקודות פגיעה, ונלחם כאילו היה מפלצת בעלת 2 קוביות פגיעה. במאורת הננסים חיים ראש־השבט עם 1 עד 6 שומרי־ראש. לראש־השבט יש 18 נקודות פגיעה, הוא מתקיף כאילו היה מפלצת בעלת ארבע קוביות פגיעה וזוכה בבונוס של +1 לנזק שאותו הוא גורם בכל פגיעה. לשומרי־הראש יש 10 עד 13 נקודות פגיעה והם נלחמים כמו מפלצות בעלות 3 קוביות פגיעה. כל עוד נותר ראש השבט בחיים יש לכל הננסים הרואים אותו מידת מורל של 10 ולא של 8.

ספרייט

דירוג שריון: 5
קוביות פגיעה: - (1 עד 4 נק"פ)
קצב תנועה: 20 (7) מ' בהליכה, 60 (20) מ' בטיסה
התקפות: 1 לחש
נזק: ראה למטה
המספר המופיע: 3–18 (5–40)
ניצל כמו: אלף: 1
מורל: 7
סוג אוצר: S
נטייה: ניטרלי

הספרייטים הם אנשים קטנים (גובהם כ־30 ס"מ) ובעלי כנפיים, והם קרובי־משפחתם של הפיקסים והאלפים. הם ביישנים, אך ניחנו בסקרנות רבה ובחוש־הומור משונה. כל 5 ספרייטים מסוגלים, אם ישתפו פעולה, להטיל ביחד לחש קללה אחד.

הקללה תתבטא לרוב בצורת תעלול קסום, כגון לגרום לאפו של מישהו להתארך או לגרום לאותו איש להיכשל וליפול כל הזמן. קביעת ההשפעה המדויקת נותרת לדמיונו של המנחה. הספרייטים לעולם לא יגרמו בכוונה למותו של מישהו, גם אם יתקיף אותם. (אם אתה עושה שימוש בכללים ממערכת **D&D למתקדם**, תוכל להשתמש בלחש **הסרת קללה** לביטול השפעת קללתם של הספרייטים).

נקזן*

דירוג שריון: 5
קוביות פגיעה: *3
קצב תנועה: 30 (10) מ'
התקפות: 1
נזק: ניקוז אנרגיה
המספר המופיע: 1–6 (1–8)
ניצל כמו: לוחם: 3
מורל: 12
סוג אוצר: B
נטייה: רשע

הנקזן הינו רוח אל־מתה שהשתכנה בגופו המת של אדם או דמוי־אדם. בנקזן ניתן לפגוע רק בעזרת כלי־נשק קסומים או עשויים כסף. כל מי שנפגע מנגיעתו של הנקזן יסבול מיד מניקוז אנרגיית־ החיים מגופו, ויאבד דרגה אחת של ניסיון (או קוביית פגיעה אחת) בכל פעם בה נוגע בו הנקזן (עיין בהסבר על ניקוז האנרגיה בעמוד 28). כל מי שניקוז אנרגיה זה יביא למותו יהפוך בעצמו לנקזן תוך 1 עד 4 ימים ויהיה כפוף לרצונו של הנקזן שהמית אותו.

סטירג'

דירוג שריון: 7
קוביות פגיעה: 1
קצב תנועה: 10 (3) מ' בהליכה, 60 (20) מ' בטיסה
התקפות: 1
נזק: 1–3
המספר המופיע: 1–10 (3–36)
ניצל כמו: לוחם: 2
מורל: 9
סוג אוצר: L
נטייה: ניטרלי
ערך בנק"נ: 13

הסטירג'ים הם יצורים הדומים לציפור בעלת מקור ארוך. הם תוקפים את קורבנם על ידי תחיבת מקור זה לתוך גוף הקורבן ומציצת הדם מגופו. גילגול פגיעה מוצלח פירושו שהסטירג' הצליח לנחות על קורבנו, לתקוע בו את מקורו, ולמצוץ דם בכמות השווה ל־ 1–3 נקודות פגיעה של נזק. מאותו רגע והלאה ימשיך הסטירג' למצוץ את דמו של הקורבן, ויגרום לו נזק של 1 - 3 נקודות בכל סיבוב, עד שאחד משניהם ימות. הסטירג' זוכה לבונוס של +2 לגילגול הפגיעה בפעם הראשונה בה הוא מתקיף את הקורבן הודות למהירות מעופו הגדולה.

עובש צהוב

דירוג שריון: ניתן לפגוע בו תמיד
קוביות פגיעה: *2
קצב תנועה: 0
התקפות: 1 ענן נבגים
נזק: 1–6 + חנק
המספר המופיע: 1–8 (1–4)
ניצל כמו: לוחם: 2
מורל: חסר משמעות
סוג אוצר: אין
נטייה: ניטרלי
ערך בנק"נ: 25

פטריה קטלנית זו מכסה שטח של 3 מ"ר (על כל "אחת" מהמספר המופיע), אך כמה מהן מסוגלות להתחבר ולכסות שטח גדול יותר. ניתן להשמיד את העובש הצהוב רק בעזרת

אש, ולפיד יגרום לו נזק של 1 – 4 נקודות בכל סיבוב. העובש הצהוב מסוגל לכרסם באיטיות דרך עור או עץ, אך אינו משפיע כלל על אבן או מתכת. הוא איננו מתקיף סתם כך, אך אם נוגעים בו, אפילו בעזרת לפיד, יש סיכוי (של 50% לכל נגיעה) שעובש זה ישחרר ענן של נבגים בנפח 3x3x3 מ'. כל דמות הנמצאת בתחומי ענן זה תספוג מיד 6-1 נקודות של נזק, ויהיה עליה לבצע גילגול הצלה מפני קרן-מוות. אם הוא נכשל בגילגול, יחנק הקורבן למוות תוך 6 סיבובים.

עוג

דירוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	4+1
קצב תנועה:	30 (10) מ'
התקפות:	1 נשק
נזק:	לפי הנשק +2
המספר המופיע:	1–6 (2–12)
ניצל כמו:	לוחם: 4
מוראל:	10
סוג אוצר:	S x 100 + C (S x 10)
ערך בנק"נ:	125

העוגים הם יצורים איומים דמויי־אנוש, שגובהם נע לרוב בין 2.4 לבין 3 מ'. הם נוהגים ללבוש עורות של חיות, וחיים לרוב במערות. כשנתקלים בהם מחוץ למאורתם, תסחוב כל קבוצה של עוגים 100 עד 600 פ"ז בשקים גדולים. העוגים שונאים את אנשי־המערות ויתקיפו אותם ברגע שהם רואים אותם.

עטלף

סוג העטלף:	רגיל	ענק
דירוג שריון:	6	6
קוביות פגיעה:	– (1 נק"פ)	2
קצב תנועה		
בהליכה:	3 (1) מ'	10 (3) מ'
בטיסה:	40 (17) מ'	60 (20) מ'
התקפות:	בלבול	1 נשיכה
נזק:	אין	1–4
המספר המופיע:	1–100 (1–100)	1–10 (1–10)
ניצל כמו:	אדם רגיל	לוחם: 1
מוראל:	6	8
סוג אוצר:	אין	אין
נטייה:	ניטרלי	ניטרלי
ערך בנק"נ:	5	20 (או 25)

העטלפים הינם אוכלי־חרקים ליליים. הם שוכנים לרוב במערות או בבניינים נטושים. העטלף מוצא את דרכו על ידי שמיעת הדים (כשרון דמויי־ראדר המאפשר לעטלף לאתר חפצים מוצקים בעזרת ההדים המוחזרים מהם). מאחר שראייתו של העטלף חלשה, לא ניתן להשפיע עליו בעזרת הלחשים המשפיעים על הראייה (כגון אור). עם זאת, ניתן "לעוור" עטלף בעזרת הלחש **שקט ברדיוס 5 מ'**.

עטלף רגיל: העטלפים הרגילים אינם מתקיפים את הדמויות, אך מסוגלים לבלבל אותן בכך שיעופו סביב לראשיהן. צריכים להיות לפחות 10 עטלפים כדי לבלבל דמות אחת. דמויות שהתבלבלו אינן מסוגלות להטיל לחשים, וסובלות מעונשין של 2- על כל גילגולי הפגיעה וההצלה שלהן. העטלפים הרגילים חייבים לבצע בדיקת־מוראל בכל סיבוב שעובר, אלא אם כן זומנו למקום או שהם נשלטים מרחוק בידי יצור אחר כלשהו.

עטלף ענק: העטלף הענק הינו טורף, ויש סיכוי שיתנפל על חבורת ההרפתקנים אם הוא רעב מאוד.

עטלף־ערפד: 5% מכל העטלפים הענקיים בם פוגשת החבורה יהיו עטלפי־ערפד ענקיים, והם מסוכנים יותר מעטלפי־ענק רגילים. למרות שנשיכת העטלף -הערפד איננה גורמת לקרבן נזק גדול יותר מזו של עטלף ענק רגיל, יהיה על קורבן זה להצליח בגילגול הצלה מפני שיתוק, או להתעלף למשך 1 עד 10 סיבובים. הדבר יאפשר לעטלף־הערפד הענק למצוץ את דמו של הקרבן ללא הפרעה. בכל סיבוב בו ממשיך עטלף־הערפד למצוץ את דמו של הקורבן אובדות לקורבן 1 עד 4 נקודות נוספות של נזק.

קורבן שנהרג כתוצאה משתיית דמו על ידי עטלף- ערפד ענק ייאלץ גם להצליח בגילגול הצלה מפני קסם, או להפוך תוך 24 שעות ליצור אל־מת (אם נעשה שימוש בחוקים ממערכת **D&D למתקדם**, יתכן שיצור אל־מת זה יהיה ערפד).

עטלף־ערפד ענק שווה 25 נקודות ניסיון, במקום 20 הנקודות ששווה עטלף רגיל.

עכביש ענק

סוג העכביש:	עכביש־סרטן	אלמנה שחורה	טרנטלה
דירוג שריון:	7	6	5
קוביות פגיעה:	2*	3*	4*
קצב תנועה בהליכה:	40 (17) מ'	20 (7) מ'	40 (17) מ'
בתוך הרשת:	אין לו רשתות	40 (17) מ'	אין לה רשתות
התקפות:	1 נשיכה	1 נשיכה	1 נשיכה
נזק:	1–8 + רעל	2–12 + רעל	1–8 + רעל
המספר המופיע:	1–4 (1–4)	1–3 (1–3)	1–3 (1–3)
ניצל כמו:	לוחם: 1	לוחם: 2	לוחם: 2
מוראל:	7	8	8
סוג אוצר:	U	U	U
נטייה:	ניטרלי	ניטרלית	ניטרלית
ערך בנק"נ:	25	50	125

כל העכבישים עלולים להיות מסוכנים, ורבים מהם ארסיים. העכבישים הינם טורפים, ונוהגים לתפוס את טרפם ברשתות או לזנק עליו במפתיע. עם זאת, העכבישים לרוב אינם נבונים, ובדרך־כלל בורחים מפני אש.

עכביש־סרטן: אורכו של עכביש זה הוא 1.5 מטר, ויש לו יכולת להסוות את עצמו בסביבתו הקרובה באמצעות שינוי צבעי גופו כמו זיקית. כתוצאה מכך, מפתיע עכביש־הסרטן את יריבו בתוצאות של 1 עד 4 (בגילגול 6ק1). עכביש זה נוהג להיצמד לקירות או לתקרה ומשם לנחות על טרפו מלמעלה. לאחר התקפה ראשונה זו, ניתן לראות את העכביש ולהילחם בו כרגיל. כל קורבן שעכביש זה נושך אותו ייאלץ להצליח בגילגול הצלה מפני רעל או למות תוך 1 עד 4 תורים – אך מאחר ולעכביש זה יש ארס חלש זוכה הקורבן בבונוס של 2+ לתוצאת גילגול ההצלה שלו.

האלמנה השחורה: זהו עכביש אכזר באורך 1.8 מ', ועל בטנו שירטוט הדומה לשעון־חול בצבע אדום. לרוב נתקלים בו בקרבת מקום לרשת שהיא מאורתו.

הסיכוי שיש למישהו להשתחרר מרשת זו, אם יילכד בה, הינו אותו סיכוי שיש לו להשתחרר מרשת אשר נוצרה כתוצאה מלחש־הקסמים בשם זה. ניתן לשרוף את הרשת כדי לשחרר את מי שנלכד בה. קורבן אשר ננשך על ידי האלמנה השחורה ייאלץ לבצע גילגול הצלה מפני רעל, ואם יכשל בו ימות תוך 1 תור.

הטרנטלה: הטרנטלות הן עכבישים קסומים ושעירים הנראים כמו טרנטלות רגילות שאורכן 210 ס"מ.

הרעל המוזרק לקרבן בנשיכת של הטרנטלה איננו ממית אותו. במקום זאת הוא גורם לקורבן (אם זה נכשל בגילגול ההצלה שלו נגד רעל) לסבול משורה של התכווצויות מכאיבות הדומות לריקוד קופצני.

לריקוד זה יש השפעה קסומה על הרואים אותו, כך שכל מי שמביט על הקורבן ייאלץ להצליח בגילגול הצלה מפני קסמים או להתחיל בעצמו לרקוד בצורה דומה. לכל

דמות רוקדת יש עונשין של 4- המופחת מגילגולי הפגיעה שלה, ולמתקיפים אותה קל יותר לפגוע בה והם זוכים לבונוס של 4+ לכל גילגולי הפגיעה שלהם כל עוד ממשיכה הדמות לרקוד - דבר הנמשך 12-2 תורים. עם זאת, לאחר שהדמות תרקוד במשך 5 תורים היא תהיה כה עייפה עד שתתמוטט, ולא תוכל כלל להגן על עצמה אם תותקף. כל אלו המתחילים לרקוד כתוצאה מצפייה בקורבן המקורי ימשיכו לרקוד למשך זמן זהה. (בחוקים שבמערכת D&D **למתקדם** יש דרכים להפסיק את השפעות הרעל, ואת הריקוד ניתן לעצור בעזרת הלחש **הסרת קסם**, המוסבר בעמוד 20 של חוברת זו).

עכברוש

סוג העכברוש:	רגיל	ענק
דירוג שריון:	9	7
קוביות פגיעה:	1 נקודת פגיעה	½ (1 עד 4 נקודות פגיעה)
קצב תנועה בהליכה:	20 (7) מ'	40 (17) מ'
בשחייה:	10 (3) מ'	20 (7) מ'
התקפות:	1 (נשיכות מכל הלהקה)	1 נשיכה (לכל אחד)
נזק:	6–1 + מחלה	3–1 + מחלה
המספר המופיע:	50–5 (20–2)	18–3 (30–3)
ניצל כמו:	אדם רגיל	אדם רגיל
מוראל:	5	8
סוג אוצר:	L	C
נטייה:	ניטרלי	ניטרלי
ערך בנק"נ:	2	5

העכברושים נמנעים לרוב מלהילחם בבני־אדם, ולא יעשו זאת אלא אם כן זומנו למקום (על ידי אדם- עכברוש, למשל) או בכדי להגן על מאורתם. הם גם שחיינים טובים ומסוגלים לתקוף גם בזמן שחייה. הם מפחדים מאש, כך שלרוב יברחו מפניה אם אינם מאולצים להילחם בידי היצור שזימן אותם.

העכברושים אוכלים כמעט כל דבר, ולעיתים הם נושאים מחלות. בכל פעם שדמות כלשהי ננשכת על ידי עכברוש, גלגל 1ק20 - תוצאה של 1 פירושה הוא שהעכברוש חולה, ומדביק במחלה זו את הדמות (הערך בנקודות ניסיון של עכברושים חולים הוא 6 נקודות). הקורבן יוכל להימנע מלהידבק במחלה אם יצליח בגילגול הצלה מפני רעל. קורבן הנכשל בגילגול ההצלה שלו לאחר שננשך על ידי העכברוש החולה יידבק ממנו במחלה קשה, ויש לו סיכוי של 1:4 למות ממנה תוך 1 - 6 ימים. גלגל 1ק4, ואם התוצאה היא 1, ימות הקורבן מהמחלה. כל תוצאה אחרת פירושה שהקורבן יבריא לאחר שינוח במשך 1 חודש במיטה, בלי שיוכל לצאת להרפתקאות. (אם נעשה שימוש בחוקים שבמערכת D&D למתקדם, ניתן לרפא את מחלתו של הקורבן לפני מותו, או בטרם שיעבור 1 חודש, ע"י לחש־הכוהנים ריפוי מחלה).

עכברוש רגיל: לעכברוש רגיל יש פרווה חומה או אפורה, ואורכו 15 עד 60 ס"מ. הם מתקיפים לרוב בלהקות של 10-5. אם ישנם יותר מ-10 עכברושים, הם יתקיפו מספר יריבים כלהקות של 10 עכברושים או פחות. להקה תתקוף רק יצור אחד בכל סיבוב. העכברושים יטפסו על כל גופו של הקורבן המותקף על ידם, ולרוב יפילו אותו.

עכברוש ענק: אורכו של העכברוש הענק הוא 1 מ' או יותר, ופרוותו צבעה אפור או שחור. לרוב הם נמצאים בפינות אפלות של המבוך, ובאזורים שבהם שוכנות מפלצות **אל־מתות**.

פיקסי

דירוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	1***
קצב תנועה:	30 (10) מ' בהליכה, 60 (20) מ' בטיסה
התקפות:	1 פגיון
נזק:	4-1
המספר המופיע:	8-2 (40-10)
ניצל כמו:	אלף: 1
מוראל:	7
סוג אוצר:	S + R
נטייה:	ניטרלי
ערך בנק"נ:	19

פיקסים הם יצורים אנושיים בעלי כנפי־חרק. הם קרובים־רחוקים של האלפים אך גובהם הוא 30 עד 60 ס"מ בלבד. הם בלתי־נראים אלא אם כן ירצו להראות (או אם המתבונן בהם משתמש בלחש גילוי הנעלם). שלא כמו היצורים הנמצאים תחת השפעתו של הלחש להעלמות מעין, יכולים הפיקסים לתקוף את יריביהם מבלי שיגרום הדבר לאובדן יכולתם להישאר בלתי־נראים, וכך הם מפתיעים תמיד כל יריב. לא ניתן לתקוף את הפיקסים בחזרה במהלך הסיבוב הראשון של הקרב, אך לאחר מכן מסוגלים היריבים להבחין בצללים או בתנועה באוויר, וכך להתקיף חזרה -אך תוך הפחתת עונשין של 4- מכל גילגולי הפגיעה שלהם. כנפי־החרק של הפיקסים מאפשרות להם לעוף רק למשך 3 תורים ולאחר מכן יהיה עליהם לנוח 1 תור.

פירדה

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	2
קצב תנועה:	40 (13) מ'
התקפות:	1 בעיטה או 1 נשיכה
נזק:	4-1 או 3-1
המספר המופיע:	2-1 (12-2)
ניצל כמו:	אדם רגיל
מוראל:	8
סוג אוצר:	אין
נטייה:	ניטרלית
ערך בנק"נ:	20

פירדה היא יצור שנוצר מהכלאה בין סוס וחמור. פרדות הינן עקשניות, ואם מרגיזים או מפחידים אותן הן עלולות לבעוט או לנשוך. אם מסכים לכך שה"מ, יכולות הדמויות להוביל את הפרדות איתן אל תוך המבוך. כל פירדה יכולה לשאת אוצרות או ציוד במשקל של עד 3,000 מטבעות (או עד 6,000 מטבעות, אך אז יורד קצב התנועה שלה ל- 20 מ' בכל תור). לא ניתן לאלף את הפרדות להתקיף, אך הן יילחמו בכדי להגן על עצמן. פרדות שנתקלים בהן במבוך עשויות להשתייך לחבורת דב"ש הנמצאת בקרבת מקום.

פסל חי

פסל חי הוא יצור שהונע בכוח קסם על ידי קוסם מדרגה גבוהה. הוא נראה כמו כל פסל רגיל - עד לרגע שהוא זז! פסל חי יכול להיות בכל גודל ועשוי מכל חומר. בעמוד הבא נתונים נתוניהם של הפסלים מגביש, ברזל, ואבן, כדי להקל על שה"מ להמציא נתונים לפסל חי מחומרים אחרים.
הפסלים החיים אינם מושפעים מלחשי **הרדמה**.

אבן: לפסל־אבן חי יש קרום חיצון של אבן סביב לגוף פנימי מלא בלבה רותחת. כשהוא נפגע בקרב הוא מתיז מאגמה זו מקצות אצבעותיו וגורם נזק של 12-2 נקודות ליריב שהוא פוגע בו.
ברזל: לפסלי־ברזל חיים יש גוף המסוגל לספוג ברזל ופלדה. כאשר הפסל נפגע בקרב הוא סופג נזק רגיל, אך אם נעשה שימוש בנשק

מתכתי אשר אינו קסום, יהיה על התוקף לבצע גילגול הצלה מפני קסם, ואם ייכשל בה – ייתקע כלי־נשק זה בגופו של הפסל, ולא ניתן יהיה לחלצו משם עד שהפסל יושמד.

גביש: פסל גביש חי הוא צורת־חיים העשוייה מגבישים במקום מבשר ודם. הוא יכול להראות כמו כל סוג של יצור, אך לרוב נראה כבן־אדם.

הנתונים של פסלים אלה ניתנים כאן לנוחיותך:

פסל חי

סוג:	גביש	ברזל	אבן
דירוג שריון:	4	2	4
קוביות פגיעה:	3	*4	*5
קצב תנועה:	30 (10) מ'	10 (3) מ'	20 (7)
התקפות:	2	2	2
נזק:	6–1 / 6–1	8–1 / 8–1 + מיוחד	2 –12 / 2–12
המספר המופיע:	6–1 (6–1)	4–1 (4–1)	3–1 (3–1)
ניצל כמו:	לוחם: 3	לוחם: 4	לוחם: 5
מוראל:	11	11	11
סוג אוצר:	אין	אין	אין
נטייה:	צדיק	ניטרלי	רשע
ערך בנק"נ:	35	125	300

צל*

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	*2+2
קצב תנועה:	30 (10) מ'
התקפות:	1
נזק:	4–1 + חולשה
המספר המופיע:	8–1 (12–1)
ניצל כמו:	לוחם: 2
מוראל:	12
סוג אוצר:	F
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	35

הצללים הינם יצורים נבונים וחסרי־גוף (בדומה לרוחות). הם נראים כמו צללים רגילים, וניתן להם לשנות את צורתם מעט. קשה להבחין בצללים, כך שהם מפתיעים את יריביהם לעתים קרובות (כל תוצאה בין 1 ל- 5 בגילגול 6ק1). כשהצל מצליח לפגוע ביריב, מופחתת מידת הכוח של אותו יריב ב- 1- בנוסף על הנזק הרגיל. חולשה זו תימשך למשך 8 תורים. כל יצור שמידת הכוח שלו יורדת עד לאפס הופך מיד בעצמו לצל. ללחשי **הרדמה** או **הקסמה** אין כל השפעה על צללים, אך הצללים **אינם אל־מתים** ולכהן לא ניתן לגרש אותם.

שה"מ איננו אמור להפגיש בין הדמויות לצללים אם אין לאותן דמויות כלי־נשק קסום אחד לפחות, מאחר שרק בעזרת נשק שכזה ניתן לפגוע בצללים.

צרחן

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	3
קצב תנועה בהליכה:	3 (1) מ'
התקפות:	צריחות
נזק:	אין
המספר המופיע:	8–1 (0)
ניצל כמו:	לוחם: 2
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
נטייה:	ניטרלי
ערך בנק"נ:	35

הצרחנים הינם פטריות ענקיות. הם חיים במערות תת־קרקעיות ומסוגלים לנוע באיטיות. הם מגיבים לאור (ממרחק 20 מ') או לתנועה (במרחק 10 מ') בכך שהם פותחים בסידרה של צריחות נוקבות למשך 1–3 סיבובים. בכל סיבוב שבו נמשכות הצרחות יש לגלגל 6ק1. כל תוצאה של 4 עד 6 פירושה שמפלצת כלשהי שמעה את הצרחות, ותגיע למקום תוך 2–12 סיבובים.

קובולד

דירוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	(1 עד 4 נק"פ) +
קצב תנועה:	30 (10) מ'
התקפות:	1 נשק
נזק:	לפי הנשק -1
המספר המופיע:	4–16 (6–60)
ניצל כמו:	אדם רגיל
מוראל:	8 או 6
	(ראה הסבר בהמשך)
סוג אוצר:	J (P)
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	5

הקובולדים הינם יצורים קטנים ומרושעים, בעלי ראש דמוי־כלב ועור יבש, חום, המכוסה בקשקשים ללא שיער. הם חיים לרוב תחת פני האדמה, והם ניחנים בזיוונות מפותחת, המאפשרת להם לראות בחושך מוחלט למרחק של 30 מ'. הם מעדיפים להתקיף את יריביהם מן המארב.

במאורת הקובולדים שוכן ראש שבט הקובולדים, ואיתו 1–6 שומרי ראש. לראש השבט יש 9 נקודות פגיעה, והוא נלחם כאילו היה מפלצת שלרשותה 2 קוביות פגיעה. לכל אחד משומרי הראש יש 6 נק' פגיעה, והם נלחמים כמפלצות בעלות 1+1 קוביות פגיעה. כל עוד נותר ראש השבט בחיים, יש לכל הקובולדים שאיתו מוראל של 8 במקום 6.

הקובולדים שונאים ננסים ויתקיפו אותם ברגע שיראו אותם.

קוביית־ז'לטין

דירוג שריון:	8
קוביות פגיעה:	*4
קצב תנועה:	20 (7) מ'
התקפות:	1 מגע
נזק:	8–1 + שיתוק
המספר המופיע:	1 (4–1)
ניצל כמו:	לוחם: 2
מוראל:	12
סוג אוצר:	(V)
נטייה:	ניטרלי
ערך בנק"נ:	125

מפלצת זו עשויה מג'לי שקוף, ולרוב צורתה היא קובייה שגודלה 3x3x3 מ' (אם כי ייתכנו צורות אחרות). קשה מאוד להבחין בה, והיא מפתיעה את קורבנותיה לעיתים קרובות (1–4 בגילגול 6ק1).

קוביית־הז'לטין עוברת במסדרונותיו וחדריו של המבוך, ומותירה אותו ריק מכל חומר חי או מת.

במשך תהליך זה, ייתכן שידבקו בה חפצים שאותם היא אינה מסוגלת לעכל (כגון כלי־נשק, מטבעות ואבני־חן). קוביית הז'לטין תתקיף כל יצור חי שהיא פוגשת.

כל התקפה מוצלחת תגרום לקורבן (אם זה נכשל בגילגול ההצלה) לשיתוק. כל התקפה על קורבנות משותקים מצליחה באופן אוטומטי (יש לגלגל רק את הקוביות הדרושות כדי לקבוע את הנזק הנגרם לקורבנות). זהו שיתוק מסוג רגיל (העובר לאחר 2–8 תורים אם לא ירופא באורח־קסם).

בקוביית הז'לטין ניתן לפגוע באמצעות אש או כלי־נשק, אך לא בעזרת ברקים או קור. במאורתן של מפלצות מוזרות אלה יהיו 1–4 קוביות, ולכל אחת סוג־אוצר V, אך לרוב ללא אוצרות נוספים.

קוף לבן

דירוג שריון: 6
קוביות פגיעה: 4
קצב תנועה: 40 (12) מ'
התקפות: 2 טפרים או 1 אבן
נזק: 1–4/1–4 או 1–6
המספר המופיע: 2–8 (4–24)
ניצל כמו: לוחם: 2
מוראל: 7
סוג אוצר: אין
נטייה: ניטרלי
ערך בנק"נ: 75

הקופים הלבנים איבדו את צבע־עורם המקורי לאחר דורות רבים של חיים במערות תת־קרקעיות. קופים אלה הם צמחונים ליליים, המחפשים פירות וירקות בשעות החשיכה.

אם יצורים כלשהם מתקרבים אל מאורתם, יאיימו עליהם הקופים. אם היצורים יתעלמו מאותו איום, יתקיפו אותם הקופים. הקופים יכולים גם להשליך אבנים על יריביהם, בקצב של אבן אחת כל סיבוב. הקופים הלבנים אינם נבונים, ולפעמים מוחזקים כחיות־שעשועים בידי אנשי המערות.

ריר ירוק

דירוג שריון: ניתן לפגוע בו תמיד
קוביות פגיעה: 2**
קצב תנועה: 1 (0.3) מ'
התקפות: 1
נזק: ראה למטה
המספר המופיע: 1 (0)
ניצל כמו: לוחם: 1
מוראל: 7
סוג אוצר: B (P + S)
נטייה: צדיק
ערך בנק"נ: 5

הריר הירוק אינו נפגע משום התקפה, אלא רק מאש ומקור. הוא מסוגל לעכל עור או בד בן־רגע, וכן לעכל עץ או מתכת תוך 6 סיבובים, אך אינו יכול לעכל אבן. הריר הירוק נדבק לרוב לתקרה או קיר שמהם הוא נוחת על קורבנותיו במפתיע. כאשר הוא מצליח לבוא במגע עם בשר חשוף, הוא נדבק אליו ומתחיל להפוך את אותו בשר לריר ירוק. לא ניתן להורידו בעזרת קילוף או שטיפה, אלא רק בעזרת אש (או, אם אתה עושה שימוש בחוקים ממערכת **D&D למתקדם**, ניתן להשמידו בעזרת לחש־הכהנים **ריפוי מחלה**). כאשר ריר ירוק נופל על קורבן (או כאשר הקורבן דורך על הריר) ניתן בדרך־כלל לשרוף את הריר בעוד הוא עסוק בעיכול הבגדים או השריון. אם אין שורפים את הריר, הוא יהפוך את הקורבן כולו לריר ירוק תוך 1–4 סיבובים לאחר שתעבור "תקופת־דגירה" ראשונית של 6 סיבובים (1 דקה). כאשר מנסים לשרוף ריר ירוק במטרה להורידו מעל הקורבן, סופג הריר ½ מהנזק, והקורבן את החצי השני.

שודד

דירוג שריון: 6
קוביות פגיעה: 1
קצב תנועה: 30 (10) מ'
התקפות: 1 נשק
נזק: לפי הנשק
המספר המופיע: 1–8 (3–30)
ניצל כמו: גנב: 1
מוראל: 8
סוג אוצר: A (U)
נטייה: רשע או ניטרלי
ערך בנק"נ: 10

השודדים הינם דמויות־בלא־שחקן של גנבים המתקבצות לכנופיות במטרה לשדוד אנשים אחרים. השודדים יתנהגו כבני־אדם רגילים כדי שיוכלו להפתיע את קורבנותיהם המיועדים. סוג אוצר **A** יהיה להם רק כאשר נתקלים בהם במאורתם שמחוץ לעיר. מנהיגם של השודדים יכול להיות בן־אדם מכל סוג דמות, שדרגת ניסיונו (או ניסיונה) גבוהה ב־1 ומעלה מזו של השודדים.

שיכור־קרב

דירוג שריון: 7
קוביות פגיעה: 1+1*
קצב תנועה: 40 (13) מ'
התקפות: 1 נשק
נזק: לפי הנשק
המספר המופיע: 1–6 (3–30)
ניצל כמו: לוחם: 1
מוראל: 12
סוג אוצר: B (P)
נטייה: ניטרלי
ערך בנק"נ: 19

שיכורי־הקרב הם לוחמים הנתקפים בשיגעון בשעת קרב. כאשר נתקלים בהם, הם מגיבים כרגיל (לפי גילגול התגובה שלהם) אך מהרגע בו מתחיל הקרב הם ימשיכו תמיד להילחם עד מוות – ולעיתים אף יתקיפו את חבריהם לקבוצה בזעמם העיוור. כאשר הם נלחמים מול בני־אדם או יריבים אנושיים – כגון קובולדים, גובלינים או אורקים, למשל – זוכים שיכורי־הקרב בבונוס של +2 לכל גילגולי הפגיעה שלהם כתוצאה מהתקפתם האכזרית.

שיכורי־הקרב לעולם אינם נסוגים, נכנעים או לוקחים שבויים.

שלד

דירוג שריון: 7
קוביות פגיעה: 1
קצב תנועה: 20 (7) מ'
התקפות: 1 נשק
נזק: לפי הנשק
המספר המופיע: 3–12 (3–30)
ניצל כמו: לוחם: 1
מוראל: 12
סוג אוצר: אין
נטייה: רשע
ערך בנק"נ: 10

שלדים הינם יצורים **אל־מתים**. לרוב ניתן למצוא אותם בבתי־קברות, במבוכים ובמקומות נטושים. הם משמשים לרוב כשומרים עבור הכהן, או הקוסם מהדרגה הגבוהה אשר הניע אותם. מאחר והם **אל־מתים**, ניתן לכהן לגרשם, ולחשי **הרדמה והקסמה** אינם משפיעים עליהם. שלדים אינם מושפעים מכל צורה של קריאת מחשבות. שלדים יילחמו תמיד עד רגע "מותם".

שפך אפור

דירוג שריון: 8
קוביות פגיעה: 3*
קצב תנועה: 3 (1) מ'
התקפות: 1
נזק: 2–16
המספר המופיע: 1–4 (1–2)
ניצל כמו: לוחם: 2
מוראל: 12
סוג אוצר: אין
נטייה: ניטרלי
ערך בנק"נ: 50

השפך האפור דומה בצבעו לאבן רטובה, ולכן קשה להבחין בו. הוא מפריש חומצה הגורמת נזק של 2 עד 16 נקודות, אם היא באה במגע עם עור חשוף.

החומצה מסוגלת גם לפורר כל שריון או כלי־נשק רגילים בתוך 1 סיבוב, וחפצי־קסם תוך 1 תור.

לאחר שהוא מצליח לפגוע בקורבן בפעם הראשונה, נדבק השפך האפור אל הקורבן, משמיד את השריון שעליו באופן אוטומטי, וממשיך לגרום נזק של 2 עד 16 נקודות בכל סיבוב. לא ניתן להשמיד את השפך האפור בעזרת קור או אש, אלא רק באמצעות כלי־נשק או ברקים. במאורת מפלצות אלו עלולים להיות 1–3 שפכים, ואולי גם אוצר מיוחד העשוי מאבנים (אם ירצה בכך שה"מ).

המטבעות, אבני־החן, והחפצים הקסומים שמוצאת החבורה במהלך הרפתקאותיה במבוך נקראים כולם אוצרות. לממון (מטבעות, אבני־חן, תכשיטים וחפצים יקרי־ערך אחרים) יש גם ערך בנקודות ניסיון בנוסף על ערכם הכספי. כמות האוצרות שמוצאת החבורה תקבע את המהירות שבה יתקדמו הדמויות בדרגות הניסיון. דמות עשירה יכולה גם לרכוש ציוד טוב יותר, לשכור מספר מלווים גדול יותר או לרכוש שירותים מיוחדים - כגון רכישת רפואות קסומות מכוהנים גבוהים בדרגה. לחפצי־הקסם אין ערך בנקודות־נסיון, אולי הם שימושיים במגוון דרכים אחרות, בייו.. במהלך הרפתקאות.

את האוצרות מוצאים בדרך־כלל במאורותיהן של מפלצות, אך ניתן גם לקבל את האוצרות כתשלום מדמות־בלא־שחקן, תמורת שירות כלשהו שמבצעים עבורה. את תוכן וכמות האוצר יכול שה״מ לקבוע בעצמו או לבחור באקראי על ידי קובייה.

שה״מ חייב תמיד לקבוע מראש את תכולתה של ערימת אוצרות גדולה, עוד לפני שיתחיל במשחק, בכדי שיוכל להחליט מה תהיה הדרך הטובה ביותר להחביא את אותו האוצר וכיצד להגן עליו מפני גניבה. אם ישנם חפצי־קסם באוצר, עשוי שה״מ לרצות לאפשר למפלצות להשתמש בהם כדי להגן על עצמן. דוגמה: דביבון שברשותו חרב־קסמים +1 יוכל להשתמש בה בשעת קרב.

אוצרות אקראיים

כדי לקבוע באופן אקראי את תוכן וכמות האוצר שבידי מפלצת, יש להשתמש בתהליך הבא, שלב אחר שלב:

כיצד לבחור באקראי תוכן וכמות של אוצר

1. מצא את סוג האוצר.
2. גלגל ק% בכדי לקבוע אלו מהאוצרות האפשריים השונים הרשומים באותו סוג אוצר אכן קיימים באוצר מסוים זה.
3. קבע את כמותו של כל אחד מן האוצרות שאכן קיימים.
4. בדוק אם קיימים חפצי קסם באוצר, וגלגל קוביות כדי לקבוע בדיוק אלו חפצים מטבלאות חפצי הקסם השונות אכן נמצאים באוצר.

1. עיין בתיאורה של המפלצת ומצא את סוג האוצר הרשום בו. גש לטבלת סוגי־האוצרות, ומצא את השורה המסומנת באותה אות. זו השורה שעליך להשתמש בה לקביעת תוכן וכמות האוצר הסופי. נוע לאורך השורה ומצא את האוצרות האפשריים שייתכן ויופיעו באוצר זה. כל מין אפשרי של אוצר יופיע כאחוזים של סיכוי, שלאחריהם בא טווח של מספרים.*
2. בעזרת גילגול קוביות־אחוזים, בדוק אם מין אפשרי זה של אוצר אכן נמצא באוצר עצמו. אם התוצאה שהתקבלה בגילגול היא קטנה או שווה לזו הרשומה כאחוז הסיכוי, יופיע מין זה של אוצר בערימה. במהלך בדיקה זו יש לרשום (על פיסת נייר) את כל מיני האוצר שאכן יופיעו בסוף בערימת האוצרות.
3. גלגל את הקוביות המתאימות לטווחי המספרים ומצא את הכמות המופיעה של כל אחד מהאוצרות הקיימים בערימה (אלו שנקבעו בסעיף 2).
4. בדוק ב״**טבלת הסיכוי להופעת חפצי קסם**״, (אם נמצאים חפצי קסם באוצר השתמש בטבלאות חפצי הקסם כדי לקבוע בדיוק מהם חפצי הקסם שיהיו בערימה.

* **הערה בנוגע לטווחי־מספרים ולקוביות:** כמותו של כל אוצר נתונה בצורת טווח־מספרים. בכל פעם שטווח זה מתחיל בסיפרה "1" (1–4, 1–6, 1–8 וכדומה) המספר האחרון בטווח יהיה סוג הקוביה אותה יש לגלגל. **לדוגמה:** 1–4 פירושו 1ק4 בעוד 1–100 פירושו ק%, וכדומה.
כאשר המספר הראשון בטווח הינו גדול מ־1, הוא מייצג את מספר הקוביות שיש לגלגל, ואת סוג הקוביות יש למצוא, בדרך כלל, על ידי חלוקתו של המספר השני במספר הראשון.
לדוגמה: 5–30 פרושו 5ק6; 3–24 פרושו 3ק8; 2–24 פרושו 2ק12, וכן הלאה.
אם שני המספרים הנתונים הם כפולות של 10, יכול שה״מ לגלגל קובייה אחת, ופשוט להכפיל את התוצאה ב– 10. דוגמה: 10–40 ניתן לקבוע באמצעות גילגול 1ק4 והכפלת התוצאה פי 10; 10–60 ניתן לקבוע בעזרת 1ק6x10, וכדומה.

בחירת אוצרות

תוכל לבחור את מיני האוצרות שבערימה במקום לגלגל קובייה לקביעה אקראית. גם את כמותו של כל אוצר תוכל לבחור, אם התוצאה המתקבלת בקוביות תיתן יותר מדי או פחות מדי אוצר.

בחירות אלה יש לבצע בזהירות, מאחר שרובו של הניסיון שצוברות הדמויות (בערך 75%) בא להן מהאוצרות שהן מוצאות.

לאחר שתנחה מספר משחקים, יהיה לך קל יותר להחליט מראש כמה נקודות ניסיון תרצה להעניק לחבורה בהרפתקה כלשהי (בהתבסס על גודלה של החבורה ועל דרגות הניסיון של הדמויות שבה), ואז לבחור את האוצרות

סוגי אוצרות של קבוצת מפלצות

סוג האוצר	ערך בפ״ז (ממוצע)	כמות (באלפי מטבעות) נחושת	כסף	אלקטרום	זהב	פלטינה	אבני־חן	תכשיטים
A	17,000	6–1 25%	6–1 30%	4–1 20%	12–2 35%	2–1 25%	36–6 50%	36–6 50%
B	2,000	8–1 50%	6–1 25%	4–1 25%	3–1 25%	–	6–1 25%	6–1 25%
C	750	12–1 20%	4–1 30%	4–1 10%	–	–	4–1 25%	4–1 25%
D	4,000	8–1 10%	12–1 15%	–	6–1 60%	–	8–1 30%	8–1 30%
E	2,500	10–1 5%	12–1 30%	4–1 25%	8–1 25%	–	10–1 10%	10–1 10%
F	7,600	–	20–2 10%	8–1 20%	12–1 45%	3–1 30%	24–2 20%	12–1 10%
G	25,000	–	–	–	40–10 50%	6–1 50%	18–3 25%	10–1 25%
H	60,000	24–3 25%	100–1 50%	40–10 50%	60–10 50%	20–5 25%	100–1 50%	40–10 50%
I	7,500	–	–	–	–	8–1 30%	12–2 50%	12–2 50%
J	25	4–1 25%	3–1 10%	–	–	–	–	–
K	250	–	6–1 30%	2–1 10%	–	–	–	–
L	225	–	–	–	–	–	4–1 50%	–
M	50,000	–	–	–	8–2 40%	30–5 50%	20–5 55%	12–2 45%

N/O לאוצרות אלה אין ערך כספי, מאחר והם כוללים חפצי־קסם בלבד.

סוגי אוצרות אישיים של מפלצות

סוג האוצר	הכמות שיש לכל מפלצת (במטבעות בודדים) נחושת	כסף	אלקטרום	זהב	פלטינה	תכשיטים
P	3–24 לכל אחת	–	–	–	–	–
Q	–	3–18 לכל אחת	–	–	–	–
R	–	–	2–12 לכל אחת	–	–	–
S	–	–	–	2–6 לכל אחת	–	–
T	–	–	–	–	2–12 לכל אחת	–
U	100–1 10%	100–1 10%	–	100–1 5%	–	4–1 5%
V	–	100–1 10%	100–1 5%	100–1 10%	100–1 5%	4–1 10%

והמפלצות שייתנו בסך־הכל את התוצאה הרצויה. יש לזכור תמיד להציב מפלצות קשוחות די הצורך, שייאלצו את החבורה להרוויח את האוצרות ביושר!

התאמת האוצרות

כאשר **"המספר המופיע"** של סוג מפלצת מסוים הינו 1–4, אין צורך להתאים או לשנות את כמות האוצר שברשות המפלצות, מאחר שאפילו למפלצת אחת מסוג זה יכול להיות אוצר באותו הגודל. לעומת זאת, מפלצות ודמויי־אדם רבים ניתן למצוא לרוב מחוץ למבוך, במאורה ובה מספר גדול של יצורים. כאשר האות הרשומה בתור סוג האוצר היא A עד O, הדבר מראה כי זהו האוצר שיימצא במאורת מפלצות מלאה (בכדי למצוא את מספר המפלצות אשר יהיו במאורה זו, משתמשים ב"מספר המופיע מחוץ למבוך" – זהו המספר הנתון בסוגריים בתיאורה של המפלצת. דבר זה נכון גם כאשר המאורה עצמה נמצאת בתוך מבוך כלשהו, כפי שהוסבר בעמוד 26). מומלץ שדמויות מתחילות לא ייתקלו במאורות מלאות של יצורים כאלה, אלא במאורות קטנות יותר, שבהן יימצאו **פחות** מפלצות, אך גם פחות אוצר.

הערך הממוצע של אוצרות

בטבלה שלמטה רשום ערכם הממוצע (בפ"ז) של סוגי אוצרות שונים. ערכים ממוצעים אלו אינם כוללים את ערכם של חפצי־הקסם שאולי יימצאו באוצר זה. לאחר שגילגלת קוביות כדי לקבוע את תוכן וכמות האוצר, תוכל לבדוק אם האוצר שיצרת הינו גדול או קטן מן הממוצע. אם תרצה, תוכל אז גם לשנות בהתאם את ערכו של האוצר.

מטבעות

לכל המטבעות מכל סוג גודל ומשקל זהים כמעט. כל מטבע שוקל בערך 50 גרם. אלקטרום הוא מסג של כסף וזהב. שערי־החליפין של המטבעות הם:

שערי חליפין של מטבעות שונים

100 פיסות־נחושת	=	1 פיסת־זהב
10 פיסות־כסף	=	1 פיסת־זהב
2 פיסות־אלקטרום	=	1 פיסת־זהב
5 פיסות־זהב	=	1 פיסת־פלטינה

ולכן: 500 פ"נ=50 פ"כ=10 פ"א=5 פ"ז=1 פ"פ

אבני־חן

כדי למצוא את ערכה של אבן־חן, גלגל ק% והשווה את התוצאה לטבלה זו:

טבלת ערכיהן של אבני־חן

% שהתקבל	ערך		דוגמה
01 – 20	10	פ"ז	גביש, טורכיז
21 – 45	50	פ"ז	תרוג, שוהם
46 – 75	100	פ"ז	ענבר, נופך
76 – 95	500	פ"ז	פנינה, טופז
96 – 00	1000	פ"ז	אופאל, אודם

נתונות כאן דוגמאות של אבני־חן לכל אחד מחמשת הערכים. ייתכן שתרצה לגלות לשחקנים רק את סוג אבן־החן, בלי לגלות מחירה המדויק, כדי להוסיף תחושה של מציאות להרפתקה. אם תחליט לעשות זאת יהיה עליך לאפשר לדמות־השחקן לגלות את הערכים המדויקים מאוחר יותר – למשל, על ידי שתביא את האבן לבחינה אצל צורף (לרוב ידרוש אותו הצורף תשלום קטן, 5% עד 1% או פחות ממחיר האבן).

אפשרות: לאחר שהחלטת, או קבעת בעזרת קוביות, את ערכן של כל אבני־החן שבאוצר, ניתן לך לאחד או להפריד סכום זה למספר שונה של אבני־חן.

דוגמה: במקום 5 אבנים בשווי 100 פ"ז **כל אחת** אפשר לשים פנינה אחת, או 50 אבני־שוהם, או 4 אבני־נופך ועוד 10 אבני־טורכיז.

תכשיטים

כדי למצוא את ערכו של כל תכשיט שבאוצר, גלגל 3ק6, והכפל את התוצאה ב־100 פ"ז (כך שיתקבלו תוצאות בין 300 פ"ז ל־ 1800 פ"ז). התכשיטים עלולים להינזק על ידי גורמים שונים –כגון אש חמה מאוד, חזיזי־ברקים, מכה, מעיכה או טיפול קשוח אחר. תכשיט שניזוק שווה רק ½ מערכו.

טבלת ערכי תכשיטים (בפ"ז)

ערך	דוגמאות
300–600	צמיד, סיכה
700–1000	עגיל, פריפה
1100–1400	מחרוזת, תליון
1500–1800	שרביט, כתר

כמו באבני־החן, ניתן להשתמש גם בתכשיטים מכל סוג כבאוצר, ולנסות צירופים שונים. אתה יכול לאפשר לתכשיטים להיות בעלי ערכים שונים מאלו שהתקבלו בגילגול הקוביות.

כאשר מסתבר, כתוצאה מבדיקת סוג האוצר, שיש באוצר זה גם תכשיטים וגם אבני־חן, תוכל לשלב את השניים. **דוגמה:** אם התוצאות מראות כי ישנם באוצר אבן־חן בשווי 1000 פ"ז וגם תכשיט בערך 1500 פ"ז, תוכל להחליט כי באוצר ישנם למעשה "שני כתרי־זהב, שבראשו של כל אחד מהם משובצת פנינה גדולה, ומחיר כל אחד 1250 פיסות־זהב".

סוגי אוצר אחרים

תוכל גם ליצור סוגי אוצרות משלך, השונים מאלה המופיעים ברשימה. חפצים יקרים אחרים – כדוגמת קישוטי־קיר, יינות נדירים, סכו"ם וכלי־מטבח אחרים או אפילו פרוות של חיות – יכולים גם הם לשמש כאוצרות, אם תדאג לתת לכל אחד מהללו ערך בפיסות־זהב (ומידת־עומס, אם אתה משתמש בתוספת אפשרית זו –חישוב עומס– בנוסף על חוקי המשחק הבסיסיים).

חפצי קסם

חפצי קסם שונים (חרבות, כלי־נשק, שריונות או מגינים, שיקויים, מגילות, טבעות, מטות, קנים, בדידים ושאר מינים של חפצים) נשמרים לפעמים במאורות, או שהם נישאים בידי המפלצות לשימושן האישי. כדי לקבוע אם נמצא באוצר חפץ קסם, יש למצוא בטבלה הבאה את האות המתאימה לסוג האוצר הרשום לאותה מפלצת, ולגלגל קוביות־אחוזים כדי לקבוע אם אכן קיים חפץ קסום באוצר. אם התוצאה שקיבלת **קטנה או שווה לאחוז הסיכוי שניתן**, אכן יש שם חפץ קסם.

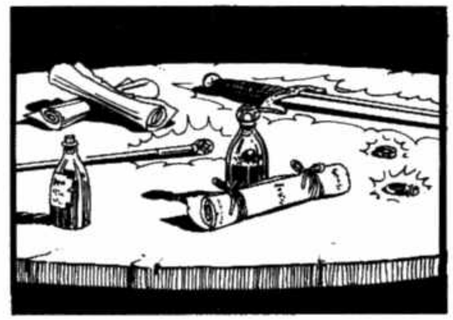
(אם האות המבוקשת איננה נמצאת בטבלה, פירוש הדבר הוא שבסוג־אוצר זה **לעולם לא** יימצאו חפצי קסם).

הסיכוי להופעת חפצי־קסם באוצרות

סוג האוצר	אחוז הסיכוי להופעת כל חפץ	סוג החפץ (או החפצים)
A	30%	3 כלשהם
B	10%	1 חרב, שריון או כלי־נשק
C	10%	2 כלשהם
D	15%	2 כלשהם + 1 שיקוי
E	25%	3 כלשהם + 1 מגילה
F	30%	3 כלשהם פרט לכלי־נשק + 1 שיקוי + 1 מגילה
G	35%	4 כלשהם + 1 מגילה
H	15%	4 כלשהם + 1 שיקוי + 1 מגילה
I	15%	1 כלשהו
N	40%	2 עד 8 שיקויים
O	50%	1 עד 4 מגילות
U	2%	1 כלשהו (לכל מפלצת)
V	5%	1 כלשהו (לכל מפלצת)

אם בגילגול־האחוזים התקבלה תוצאה המראה כי אכן יש חפץ קסם באוצר, יהיה עליך לנקוט את הצעדים הבאים כדי לגלות מהו אותו חפץ:

1. אם הסוג הכללי (מגילה, שיקוי, וכו') של החפץ לא ניתן בטבלה (כלומר, מופיעה שם המלה "כלשהו") יהיה עליך לגלגל ק% פעם נוספת, כדי לגלות את סוג החפץ. (אחרת - עבור ישר לסעיף 2).
2. גלגל ק20פ1, ובדוק בטבלאות חפצי הקסם המתאימות כדי למצוא בדיוק אלו חפצים מאותן טבלאות נמצאים באוצר.
3. קרא את ההסבר המתאים לאותו חפץ, כפי שהוא מופיע בדפים הבאים.



1. גלגל ק% לקביעת סוג החפץ:

תוצאה	טבלת־חפצי־הקסם בה יש להשתמש
20–01	א. חרבות
30–21	ב. כלי־נשק אחרים
40–31	ג. שריונות ומגינים
65–41	ד. שיקויים
85–66	ה. מגילות
90–86	ו. טבעות
95–91	ז. מטות, בדידים, וקנים
00–96	ח. חפצי־קסם שונים

2. בדוק בטבלאות:

א. חרבות (גלגל ק20פ1)

תוצאה	סוג החרב
8–1	חרב +1
10–9	חרב +1, +2 נגד חיות־אדם
11	חרב +1, +2 נגד מטילי־לחשים
13–12	חרב +1, +3 נגד אל־מתים
15–14	חרב +1, +3 נגד דרקונים
16	חרב +1, **המטילה לחש אור** אחת ליום
19–17	חרב +1, **ריפוי פצעים קלים** אחת ליום
20	חרב +2

ב. כלי־נשק אחרים (גלגל ק20פ1)

תוצאה	סוג הנשק
3–1	אלת־ברזל +1
7–4	חיצים +1 (עשרה)
9–8	גרזן +1
12–10	פגיון +1
13	פגיון +2
16–14	פטיש־מלחמה +1
19–17	קליעים לרובה־קשת +1 (עשרה)
20	קלע +1

ג. שריונות ומגינים (גלגל ק20פ1)

תוצאה	סוג השריון או המגן
4–1	שריון־עור +1
9–5	שריון־שרשראות +1
11–10	שריות־לוחות +1
17–12	מגן +1
19–18	מגן +2
20	שריון־שרשראות ומגן (שניהם +1)

ד. ש י ק ו י י ם (גלגל ק20פ1)

תוצאה	סוג השיקוי
3–1	גדילה
4	היעלמות מעין
7–5	התאיידות
11–8	מיזעור
15–12	מרפא
17–16	ריחוף
18	רעל
20–19	תע"ח

ה. מ ג י ל ו ת (גלגל ק20פ1)

תוצאה	סוג המגילה
4–1	מגילה של 1 לחש
7–5	מגילה של 2 לחשים
8	מגילה של 3 לחשים
10–9	קללה (מתרחשת כשקוראים אותה)
13–11	הגנה מפני חיות־אדם
16–14	הגנה מפני אל־מתים
18–17	מפת־אוצר: מיקומו של אוצר שערכו 1,000 עד 4,000 פ"ז.
20–19	מפת־אוצר: מיקומו של 1 חפץ־קסם.

ו. ט ב ע ו ת (גלגל ק20פ1)

תוצאה	סוג הטבעת
5–1	הגנה +1
8–6	הליכה על מים
10–9	היעלמות מעין
12–11	חולשה
17–13	עמידות לאש
20–18	שליטה בחיות

ז. מטות, בדידים, וקנים
(גלגל ק20פ1)

תוצאה	סוג המטה, הקנה, או הבדיד
6–1	בדיד לגילוי האויב
11–7	בדיד לגילוי קסם
14–12	בדיד של שיתוק
15	מטה נחש
18–16	מטה ריפוי
20–19	קנה ביטול

ח. חפצי־קסם שונים
(גלגל ק20פ1)

תוצאה	סוג חפץ הקסם
2–1	גלימת אלפים
4–3	חבל מטפסים
5	כדור בדולח
6	כפפות של כוח עוג
8–7	מגפי אלפים
10–9	מדליון של תע"ח
13–11	קסדת טלפטיה
15–14	קסדה של שינוי נטייה
17–16	תיק זולל
20–18	תיק רחב־ידיים

3. הסברים על חפצי הקסם:

כיצד לזהות חפצי־קסם

הדרך היחידה לגלות מה בדיוק עושה חפץ כלשהו היא לנסות אותו (לענוד את הטבעת, לטעום מעט מהשיקוי וכו'). אם נותנים את החפץ לאחד מן המלווים בכדי שיבדוק אותו, יצפה אותו מלווה שהחפץ ינתן לו לתמיד. ניתן לפנות לקוסם בעל דרגה גבוהה (דמות־בלא־שחקן) ולבקש כי ינסה לזהות את החפץ, אך אותו קוסם גם ירצה תשלום מראש, והוא עלול להזדקק למספר שבועות (של זמן־משחק, לא של זמן אמיתי) כדי לזהות כיצד בדיוק פועל אותו חפץ.

סוגיהם של חפצי־הקסם

ישנם שני סוגים בסיסיים של חפצי־קסם: חפצים קבועים (אשר אינם נגמרים או מנוצלים עד תום - לדוגמה: חרבות ושריונות), וחפצים זמניים (חפצים אשר מנוצלים כליל לאחר שימוש אחד - כגון שיקויים - או אלו המנוצלים לאחר שימוש במספר מטענים מוגבל - כגון מגילות, קנים או בדידים).

שימוש בחפצי־הקסם

שימוש בחפצי־הקסם

כל חפץ־קסם חייב להיות מופעל בדרך הנכונה אם רוצים שתהיה לו השפעה כלשהי. למגן קסום אין כל השפעה אלא אם כן נושאים

אותו כרגיל, ואת הטבעות צריך לענוד על האצבעות כדי להשיג את האפקט הקסום.

כמה מהחפצים הקבועים נועדו להגנה בלבד. לא צריך להתרכז עליהם כדי להפעילם או כדי לשלוט בפעולתם. כלי־נשק קסומים פועלים גם הם באופן אוטומטי.

את כל החפצים הזמניים צריכים לבלוע (לשתות או לאכול) או להפעיל באמצעות ריכוז. אם החפץ אינו מיועד לבליעה, יהיה על המשתמש בו לאחוז את החפץ בידו בעוד הוא מתרכז עליו. כאשר הוא עסוק בהפעלת חפץ־קסם, לא יוכל המשתמש לזוז, להטיל כשפים או לבצע איזושהי פעולה אחרת משך אותו סיבוב.

מטעניהם של חפצי־הקסם

לחפצים זמניים רבים יש מספר מוגבל של מטענים (הפעלות). ברגע בו מנוצל המטען האחרון, החפץ חדל להיות קסום. אין כל דרך לדעת כמה מטענים עוד נותרו כרגע לחפץ־הקסם, ואין דרך בה ניתן להשיב לו מטענים שכבר נוצלו.

תיאוריהם של חפצי־הקסם:

א. חרבות

כאשר הדמות משתמשת בחרב־קסמים, מוסיף השחקן את ה"פלוס" לתוצאות גילגולי הפגיעה שלה **וגם** לתוצאות הגילגולים לקביעת הנזק כשהיא פוגעת ביריב. לחרבות מסוימות יש גם כיוונון מיוחד המפעיל את כוחן המלא **רק** כשהדמות נלחמת כנגד יריבים מסוגים מסוימים. כל ההגבלות הרגילות שהוטלו על כל סוג של דמות בכל הנוגע לשימוש בכלי־נשק תקפות גם בנוגע לשימוש בנשק־קסום.

לדוגמה : לכהן אסור להשתמש בחרב, על כן אסור לו להשתמש גם בחרב־קסמים.

שתיים מן החרבות שברשימה זו מסוגלות להטיל לחשי־כוהנים. קרא את ההסברים על אותם הלחשים (בעמודים 25-26 בחוברת לשחקן) בכדי לדעת מהי בדיוק **השפעת לחשים** אלו. בכל לחש יכול בעליה של החרב להשתמש רק פעם אחת ביום (לרוב פירוש הדבר הוא שניתן לו לנצל את אותו הלחש רק פעם אחת בכל הרפתקה). המשתמש בחרב אינו צריך לא להתפלל, ולא לבצע מדיטציה, כדי לזכות ביכולת להטיל את הלחש. שה"מ מסוגל גם להמציא חרבות אשר מאפשרות למשתמש בהן להטיל לחשים אחרים, אותם ניתן לו לבחור מבין רשימות לחשי־הקסמים ולחשי הכוהנים.

מותר לך לקבוע בעצמך את גודלה של החרב (הן ברובן חרבות רגילות, אך יש סיכוי שהללו יהיו חרבות קצרות, או דו־ידניות). תוכל גם לקבוע את גודל החרב בצורה אקראית.

חרבות מקוללות: כל חרב עלולה להיות מקוללת! כאשר הקוביות מראות שחרב קסומה נמצאת באוצר, גלגל שוב ק20ו. תוצאה של 1 עד 3 פירושה הוא שחרב זו הינה חרב **מקוללת.** חרב זו תיראה כמו חרב־קסמים מסוג אחר (הסוג אשר התקבל בגילגול הראשון) עד לרגע שתשתמש בה הדמות בקרב לחיים או למוות. ברגע זה, תופעל הקללה ותתגלה.

חרב מקוללת תגרום לשחקן להפחית עונש של ‎-1 מכל גילגולי הפגיעה שלו, וגם מכל הגילגולים לקביעת הנזק, כל עוד הוא משתמש בה בתור נשק. זאת במקום לתת לו בונוס לגילגולים אלו.

מהרגע בו השתמשה הדמות בחרב בקרב, לא ניתן להיפטר ממנה. הדמות לא תוכל לזרוק את החרב, ואם החרב נגנבת או נמכרת למישהו אחר, תגרום הקללה לדמות לרצות את החרב חזרה בכל מחיר.

הדמות תרצה תמיד להשתמש בחרב המקוללת בלבד בשעת קרב. (שה"מ: יהא עליך לומר לשחקן כי זה מה שדמותו רוצה לעשות - ובלי שום ויכוחים!).

דמויות־בלא־שחקן של קוסמים או כוהנים מדרגות גבוהות יוכלו לעזור לדמות להשתחרר מהקללה.

לאחר שהוסרה הקללה, תהפוך החרב לחרב־קסמים "רגילה" מהסוג שנקבע עם הגילגול הראשון.

ב. כלי־נשק אחרים

כמו חרבות־הקסם, כך גם שאר כלי־הנשק הקסומים מוסיפים את ה"פלוס" שלהם גם לגילגולי הפגיעה **וגם** לגילגולי הנזק. וכמו החרבות, גם כלי נשק אלו עלולים להיות **מקוללים**, אם כי הסיכוי לכך הינו קטן יותר. גלגל ק20ו. אם תקבל תוצאה של 1 או 2, אותו כלי־הנשק הוא מקולל. השפעתה של הקללה ודרך הטיפול בה הן זהות לטיפול בחרבות בחרבות מקוללות.

ההגבלות הרגילות על השימוש בנשק תקפות גם כאן. מאחר שקוסם לא יכול להשתמש בקלע, למשל, לא ניתן לו גם להשתמש בקלע קסום.

ג. שריון

שריונות־קסם באים בצורות ובגדלים שונים. ככל שהשריון טוב יותר, יהיה גם מס' דירוג השריון שלך נמוך יותר. שריון או מגן קסומים מסוגלים אף להוריד דירוג זה למספר נמוך עוד יותר.

הטבלה הבאה מכילה כמה עובדות בנוגע לשריונות ומגינים קסומים:

"דירוג שריון רגיל" הוא דירוג השריון של דמות הלובשת שריון רגיל מהסוג הרשום.

"דירוג שריון קסום" הוא דירוג השריון שיהיה לדמות הלובשת שריון־קסמים מהסוג הרשום.

"שינוי העומס": מאחר ששריונות־קסמים הם קלים יותר משריונות רגילים מאותו סוג, יכולה דמות הלובשת שריון־קסמים לשאת עומס גדול יותר.

המספר שניתן כאן הינו העומס הנוסף - במספר מטבעות - שמותר לאותה הדמות לשאת אם השריון שהיא לובשת הוא קסום. לדוגמה: שריון־שרשראות מכושף הינו קל יותר ב- 250 מטבעות ($12\frac{1}{2}$ ק"ג) מכל שריון־שרשראות רגיל.

שריונות ומגינים קסומים

סוג השריון	דירוג שריון רגיל	דירוג שריון קסום	שינוי העומס
עור	7	6	‎+100 מט
שרשראות	5	4	‎+250 מט
לוחות	3	2	‎+300 מט
מגן	*	*	אין שינוי

* מגן+1 ינמיך באחת את דירוג השריון של דמות המשתמשת בו. לדוגמה: ללוחם המשתמש במגן רגיל ולובש שריון־שרשראות רגיל יש דרג"ש של 4. אם לוחם זה ישתמש במערכת של שריון־שרשראות+1 עם מגן+1, הדבר ינמיך את דירוג השריון שלו ב-1 עבור הקסם שיש בשריון ובעוד ‎-1 על הקסם במגן - כך שהדרג"ש הסופי שלו יהיה 2. אם היה אותו הלוחם משתמש ב־מגן+2, היה דירוג השריון שלו מונמך בעוד ‎-1 - ומגיע עד לדרג"ש של 1.

שריונות מקוללים: גם שריונות ומגינים עלולים להיות מקוללים! כאשר מופיעים באוצר שריון או מגן כלשהם יהיה עליך לגלגל ק8ו. תוצאה של 1 פירושה הוא שאותו השריון (או המגן) שעבורו גילגלת את הקובייה הינו מקולל. טפל בשריונות או במגינים מקוללים כפי שתטפל בחרב מקוללת.

שריון או מגן מקוללים יגדילו ב ‎+1 את סיכויי היריב לפגוע בדמות.

תוכל לבחור בעצמך את גודלו של שריון־הקסם שאותו מוצאות הדמויות (לרוב יהיו השריונות בגודל של בן־אדם או אלף, אולם כמה מהם נעשו במיוחד עבור גמדים או זוטונים).

תוכל גם לקבוע את גודל השריון באקראי.

ד. שיקויים

השיקויים נמצאים לרוב בתוך בקבוקונים קטנים מזכוכית או גביש, הדומים לאלו שבהם נשמרים מים קדושים. לכל שיקוי יש טעם וריח אחרים - אפילו השיקויים הזהים

בהשפעתם עלולים להיות שונים בטעמם ו/או בריחם! אם לא נאמר אחרת, נמשכת השפעתו של כל שיקוי למשך 12-7 תורים.
רק אתה, שה"מ, תדע את משך הזמן המדוייק, כך שיהיה עליך לשים לב לזמן העובר במשחק מהרגע בו שותה הדמות את השיקוי, כדי לדעת מתי פגה השפעתו. דרוש סיבוב שלם אחד כדי לשתות תוכן של בקבוקון שיקוי ולהמתין להשפעתו. השיקוי ישפיע רק על מי ששתה את כולו, אך ניתן גם לטעום ממנו בכדי לנסות לגלות את סוג השיקוי ולהשתמש בו לאחר מכן. טעימה אינה מחלישה את השפעת השיקוי ואינה מקצרת את משך פעולתו.

כאשר דמות כלשהי שותה עוד שיקוי בטרם שתמה השפעת שיקוי קודם, היא תיתקף בבחילה וכאבים עזים, ולא תוכל לעשות דבר במשך שלושה תורים (½ שעה). לאחר שעבר פרק זמן זה תיעלם התחושה הרעה, והדמות אינה מושפעת עוד על ידי אף אחד משני השיקויים.
לשיקוי מרפא יש להתייחס כאל שיקוי בעל זמן- השפעה אפס (למטרת חישוב זה).

סוגי השיקויים השונים מוסברים כאן בהמשך:

שיקוי גדילה: שיקוי זה גורם לשותה אותו לגדול לגודל כפול מהרגיל, דבר המכפיל באופן זמני את כוחו של אותו יצור ומאפשר לו לגרום ליריב **נזק כפול** (נזק של פי 2 מהתוצאה המתקבלת בגילגול) בכל פעם שיפגע בו בשעת הקרב. עם זאת, השיקוי אינו מגדיל את מספר נקודות הפגיעה שברשותו של היצור. שתיית שיקוי זה תבטל מיד את השפעתו של **שיקוי מיזעור**.

שיקוי היעלמות מעין: שיקוי זה יהפוך את השותה אותו לרואה־ואינו־נראה, בדיוק כפי שעושה זאת לחש־הקסמים **היעלמות מעין**. כשהשותה הופך לרואה ואינו־נראה, נעלמים מעין גם כל החפצים שאותם שהוא נושא בידיו או על גופו (פרט ליצור אחר).
כל חפץ שנעלם יחזור ויהפוך לנראה ברגע בו יצא מרשותו של היצור (יושלך, יעזב, וכדומה). קרא את ההסבר על לחש־קסם זה (בעמוד 40 של **החוברת לשחקן**). שה"מ יכול להרשות לדמות אחת או יותר לשתות שיקוי זה בלגימות קטנות. כך יוכלו אותן דמויות לשתות ממנו 6 פעמים ולהפוך בלתי־נראים למשך 1 תור בכל פעם.

שיקוי התאיידות: ברגע שמישהו שותה שיקוי כזה, הופך גופו לענן אדים. כל חפץ שנושא אותו יצור בידיו או על גופו ייפול דרך הגוף העשוי אדים, וינחת על הרצפה. השותה ימשיך לשלוט בגופו וכך יוכל לעבור דרך חורים וסדקים זעירים בקירות, דלתות, תיבות, וכו'. היצור לא יוכל להתקיף כל עוד הוא בצורת אדים, אך גם לא ניתן לפגוע בו בכלי־נשק שאינם קסומים, וכאשר הוא מותקף בכלי נשק קסומים דירוג השריון שלו הוא 2- .

שיקוי מיזעור: כל מי ששתה שיקוי שכזה יתכווץ מייד לגובה 15 ס"מ, ולא יוכל לגרום כל נזק אם יתקיף יצור הגדול יותר מ-30 ס"מ בהתקפה פיסית רגילה. המשתמש בשיקוי יוכל לעבור מבעד לחורים ולסדקים קטנים, ויש סיכוי של 90% שלא יבחינו בו אם יעמוד ללא תנועה. שתיית שיקוי זה תבטל את השפעתו של **שיקוי גדילה**.

שיקוי מרפא: שתיית שיקוי זה תחזיר לשותה 7-2 נקודות פגיעה שאבדו לו, או תרפא שיתוק שאחז בו, כמו שעושה זאת לחש־הכוהנים **ריפוי פצעים קלים**.

שיקוי ריחוף: לשתיית שיקוי שכזה יש השפעה זהה ללחש־הקסמים **ריחוף**. השותה אותו יוכל לרחף מטה או מעלה בלי כל תמיכה, ובמהירות של עד 20 מ' כל סיבוב. השפעת שיקוי זה איננה מאפשרת לשותה אותו לעוף במאוזן, אך ניתן לו לרחף עד לתקרה, ואז לנוע לצדדים בעזרת דחיפות או משיכות. קרא את ההסבר על לחש־קסם זה (בעמוד 41 של **החוברת לשחקן**).

שיקוי רעל: שיקוי זה נראה כמו כל אחד משיקויי הקסמים האחרים. אך כאשר מישהו בולע כמות קטנה ממנו, אפילו בנסיון לטעום, יהיה על המשתמש בו להצליח בגילגול הצלה מפני רעל או למות! (אתה יכול גם להחליט כי הרעל רק גורם כמות מסוימת של נזק למי שיכשל בגילגול ההצלה).

שיקוי תע"ח: לשיקוי כזה יש השפעה זהה לזו של לחש הקסמים **תע"ח**. המשתמש בו יוכל "לשמוע" את מחשבותיו (אם יש כאלה) של יצור אחד במרחק של עד 20 מ', אם יתרכז לשם כך משך 1 תור לכיוון בו נמצא היצור. ניתן "לשמוע" כך מבעד 60 ס"מ של אבן, אך שכבה של עופרת - בכל עובי שהוא - תחסום את **התע"ח**. קרא את ההסבר על לחש־קסם זה (בעמוד 41 של **החוברת לשחקן**).

ח. מגילות

מגילה הינה פיסה של נייר או קלף עתיק, שעליה כתבו כהן או קוסם מדרגות גבוהות נוסחת־כשפים מיוחדת. כדי להשתמש במגילה, יש להקריא בקול את הנוסחה הכתובה בה. לשם כך, חייב להיות די אור בסביבה כדי לקרוא בעזרתו, והדמות חייבת להיות מסוגלת להקריא בקול את הכתוב במגילה.
את המגילה ניתן להקריא רק פעם אחת בלבד, שכן האותיות הכתובות עליה יחווירו וייעלמו ממנה כאשר הן מוקראות בקול. מגילה של לחשים ניתנת לקריאה רק על ידי קוסם, אלף, או כהן (בהתאם לסוג הלחש הרשום בה), אך את מגילות־ההגנה או מפות האוצר יכול כל אחד לקרוא.

מגילות־לחשים: על מגילות אלה יכולים להופיע 1, 2 או 3 לחשים מעוצמות שונות. אם כתובים במגילה יותר מלחש אחד, ייעלם מעל גבי המגילה רק הלחש שהוקרא והופעל. על מגילות של לחשים יכולים להופיע רק לחשי כוהנים או לחשי־קסמים (מהסוג שבשימוש קוסמים ואלפים) כדי לקבוע את הסוג, גלגל 4ק1:

סוג הלחשים במגילה

תוצאה	סוג הלחשים
1	לחשי־כוהנים
4–2	לחשי־קסמים

לחשי־הקסמים במגילות נכתבים בלשון קסומה ולא ניתן לקרוא אותם עד אשר יפוענחו בעזרת שימוש בלחש **קריאת קסמים** (קרא את ההסבר בעמוד 39 של **החוברת לשחקן**). מגילות של לחשי כוהנים נכתבו בלשון המדוברת, אך רק כהן יבין כיצד להשתמש באותם לחשים.
קוסמים ואלפים אינם יכולים להשתמש במגילות של לחשי כוהנים, והכוהנים בתורם אינם יכולים להשתמש במגילות של לחשי־קסמים.

ניתן לך להחליט בעצמך אלו לחשים יופיעו על כל מגילה, או לקבוע זאת באופן אקראי. אם אתה בוחר בדרך השנייה, גלגל 6ק1 וקרא בטבלה הבאה כדי לקבוע מהי עוצמת כל לחש במגילה. אחר כך, גלגל קובייה כדי לקבוע איזה לחש בדיוק יופיע במגילה, **תוך שימוש** ברשימות הלחשים (רשימה של לחשים מעוצמות 1 ו-2 מופיעה בעמודים 38 – 41 בחוברת לשחקן, ואילו רשימת הלחשים מעוצמה 3 מופיעה בעמודים 20 – 21 של חוברת זו).

עוצמת הלחשים במגילה

תוצאה	עוצמת הלחש
3–1	עוצמה ראשונה
5–4	עוצמה שניה
6	עוצמה שלישית

מגילות קללה: לרוע המזל, ברגע בו מביט מישהו על הכתוב במגילת קללה, הוא נופל קורבן לקללה מיד, אפילו אם איננו קורא במגילה! אתה, בתור שה"מ, חייב להמציא את הקללות. תוכל להיעזר בדוגמאות אלו של קללות טיפוסיות:

1. הקורא הופך לצפרדע (או כל חיה בלתי־מזיקה אחרת).

2. מפלצת משוטטת, שדרגתה זהה לזו של הקורא, מופיעה ומתקיפה את הקורא במפתיע (התקפה חופשית אחת עם בונוסים).

3. חפץ־קסם אחד השייך לקורא נעלם לפתע (את החפץ צריך שה"מ לבחור, או לקבוע באופן אקראי).

4. הקורא מאבד דרגת ניסיון אחת, כאילו נפגע על ידי נקזן. (עליך להימנע משימוש בקללה כזאת על דמויות מדרגה ראשונה, כדי למנוע מהן "מוות מידי" ובלתי הוגן).

5. הקורא ייאלץ לגלגל מחדש קוביות, ולקבוע מחדש את מידת התכונה שהיא הדרישה הראשית של סוג הדמות שלו.

6. פצעיו של הקורא ייפרפאו רק אחרי זמן ארוך פי שניים, ולחשי־ריפוי שיוטלו עליו ירפאו רק מחצית מהסכום שמראות הקוביות.

רק הלחש **הסרת קללה** (המוסבר במערכת החוקים של **D&D למתקדם**) מסוגל לשחרר את הקורבן מהשפעות הקללה שהוטלה עליו. עם זאת, שה"מ יכול לרצות לאפשר לדמויות־בלא־שחקן של קוסמים או כוהנים מדרגות גבוהות להטיל לחש כזה על דמויות־שחקן ולדרוש מהן בתמורה שיבצעו משימה קשה אך רבת- ערך, או שיצאו להרפתקה מיוחדת.

מגילות הגנה: כל הדמויות מכל הסוגים מסוגלות לקרוא ולהשתמש במגילות הגנה. כאשר מגילה כזו מוקראת, היא יוצרת מעגל ברדיוס 1½ מטר מסביב לקורא, ומעגל זה נע ביחד איתו למשך 6 תורים, בטרם תסתיים השפעת המגילה. מעגל זה ימנע מכל היצורים מהסוג הרשום מלהיכנס לתחומיו, אך לא יעצור שום לחש או קליע שאותם מטילים על קורא המגילה היצורים הנמצאים מחוץ למעגל. ההשפעה המגינה תיעלם מיד אם מישהו מן הנמצאים במעגל המוגן מתקיף בקרב פנים־אל־פנים אחד מהיצורים שמפניהם אמור המעגל להגן.

הגנה מפני חיות־אדם: לאחר שקוראים אותה, תגן מגילה זו על הנמצאים בתחומי המעגל מפני מספר מסוים של חיות־אדם, למשך 6 תורים. מספרן של חיות־האדם המושפעות על ידי המגילה משתנה לפי סוג היצורים, כדלקמן:

עכברוש־אדם	מושפעים 1 עד 10
זאב־אדם, חזיר־אדם	מושפעים 1 עד 8
נמר־אדם, דוב־אדם	מושפעים 1 עד 4

הגנה מפני אל־מתים: לאחר שקוראים אותה, תגן מגילה זו על כל הנמצאים בתחום המעגל מפני מס' מסוים של אל־מתים, למשך שישה תורים. מספרם של האל־מתים המושפעים על ידי המגילה משתנה בהתאם לסוגיהם, כדלקמן:

	מושפעים:
שלדים, זומבים, או טורפי־גופות	2 עד 24
נקזנים, רפאים, ומומיות	1 עד 12
אותות (או יצורים חזקים יותר)	1 עד 6

מפת אוצר: את מפות האוצר יהיה על שה"מ להכין מראש, ועליהן להראות היכן במבוך נמצאת ערימה של אוצרות. שה"מ יכול לבחור אוצרות מכל סוג, בתנאי שערכם יהיה זהה, בסך־הכל, לערך שנקבע.

האוצרות יהיו מוגנים על ידי מספר מפלצות או מלכודות. לעתים המפות הן מושלמות־למחצה, או שהן כתובות בחידות או בשפה זרה שניתן לקוראה רק בעזרת הלחש קריאת שפות.

ו. טבעות

כדי להשתמש בטבעת־קסמים **חייבים** לענוד אותה על אצבע או על האגודל. ניתן לשאת את הטבעת בנפרד ולענדה בשעת הצורך. ניתן לענוד רק טבעת־קסם אחת על כל יד בכל רגע. אם עונדים יותר מאחת, לא תפעל אף אחת מטבעות אלו, פרט ל**טבעת חולשה** (ראה הסברים בהמשך) הפועלת בכל תנאי. כל דמות מכל סוג יכולה להשתמש בכל אחת מהטבעות.

הגנה +1: טבעת זו משפרת באחת את דירוג השריון של העונד אותה, ומעניקה לו בונוס של +1 על כל גילגולי ההצלה שיבצע. דוגמה: קוסם שאינו לובש כל שריון (דרג"ש 9) יזכה לדרג"ש של 8 אם ילבש טבעת כזאת, ויוכל להוסיף +1 לתוצאות המתקבלות בקוביה כאשר הוא נאלץ לבצע גילגול הצלה.

הליכה על מים: מי שעונד טבעת כזאת מסוגל ללכת מבלי לשקוע על פני המים של כל מאגר מים שהוא.

היעלמות מעין: המשתמש בטבעת הופך לרואה־ואינו־נראה מרגע שיענוד אותה ועד שיוריד אותה מידו, או שיתקיף מישהו (באופן פיסי או בעזרת לחש). ניתן לעונד להפוך שנית לרואה־ואינו־נראה לאחר שיעבור 1 תור.

חולשה: כאשר עונד מישהו טבעת כזאת, הוא יתחיל להחלש, וכוחו יפחת עד שיגיע לאחר 6–1 סיבובים למידת כוח של 3. הקורבן אינו מסוגל להוריד את הטבעת מידו (עד אשר יוטל עליה לחש **הסרת קללה**, המוסבר במערכת־החוקים של **D&D למתקדם**).

עמידות לאש: מי שעונד טבעת זו איננו נפגע מאש רגילה, וזוכה בבונוס של +2 לכל גילגולי ההצלה שלו מפני לחשי אש ונשיפתו של דרקון אדום.

בנוסף לזאת, יהיה על שה"מ להפחית נקודה אחת של נזק מכל קובייה של נזק שייגרם לעונד הטבעת כתוצאה מאש שכזו (אם כי הפחתה זו לא תוריד את תוצאת כל קובייה לפחות מהמינימום של 1).

לדוגמה: אם קוסם מדרגה 6 מטיל על עונד הטבעת לחש של כדור־אש, יספוג העונד רק נזק של 30–6 נקודות (6ק6 פחות 6) אם ייכשל בגילגול ההצלה, או נזק של 15–3 (3ק6 פחות 3) אם יצליח בו.

שליטה בחיות: כל העונד טבעת זו יוכל לשלוט על 6–1 חיות רגילות (או 1 בגודל־ענק). חיות אלה אינן זוכות לגילגול הצלה מפני השפעה זו. טבעת זו לא תאפשר לשלוט על יצורים נבונים, קסומים, או פנטסטיים. עונד הטבעת חיב לראות את החיות בכדי לשלוט בהן. שליטה זו נמשכת כל עוד ממשיך עונד הטבעת להתרכז בחיות, ואינו זז ממקומו או נלחם. כאשר מפסיק עונד הטבעת להתרכז, ישתחררו החיות משלטונו ויוכלו להתקיף אותו או להימלט מהמקום (גלגל גילגולי תגובה רגילים, תוך שאתה מפחית 1– מתוצאת הקוביות). ניתן להשתמש בטבעת זו רק פעם אחת בכל תור.

ז. מטות, בדידים, וקנים

בדיד הינו פיסה חלקה (של עץ, מתכת, או שנהב) שאורכה 45 ס"מ. קנה הוא פיסה דומה, אך אורכו כמטר אחד. אורכו של מטה הוא כשני מ', ועוביו כחמישה ס"מ. במערכת־החוקים של **D&D בסיסי**, רק קוסמים ואלפים יוכלו להשתמש בבדידים (שרביטי קסם), בעוד השימוש במטות־קסמים מותר לכהנים בלבד (פריטים נוספים מסוגים אלה, שלהם השפעה שונה, לרשותם מספר אחר של מטענים, והמיועדים לשימושן של דמויות מסוגים אחרים, ניתן למצוא במערכת־החוקים של **D&D למתקדם**). כל בדיד יכיל 10–1 מטענים כשמוצאים אותו. הפריטים השונים שברשימה מוסברים בהמשך:



בדיד לגילוי האויב: כאשר מנוצל מטען אחד שלו, יגרום בדיד זה לכל האויבים ברדיוס 20 מ' סביב למפעיל (כולל אלו שהם מוסתרים או בלתי־נראים) להתחיל לזהור, כאילו הם עולים באש.

בדיד לגילוי קסם: כאשר מנוצל מטען אחד, יגרום בדיד זה לכל החפצים הקסומים הנמצאים ברדיוס 7 מ' מסביב למפעיל להתחיל לזהור. אם לא ניתן לו לראות את העצם (אם הוא נמצא בתוך תיבה, למשל) לא ניתן יהיה למפעיל להבחין גם בזוהר.

בדיד של שיתוק: בדיד זה משגר קרן דמוית־חרוט כאשר הוא מופעל (מנוצל מטען אחד). אורך הקרן הוא 20 מ' וקוטרה בצד הרחוק 10 מ'. כל יצור או איש הנמצא בתחומי הקרן נפגע על ידיה, כך שיהיה עליו להצליח בגילגול הצלה מפני בדידים או ליפול משותק למשך 6 תורים.

מטה נחש: מטה קסמים זה משמש כנשק־קסמים +1, וגורם 2–7 נקודות של נזק כשהוא פוגע ביריב.

כאשר פוקדים עליו, הופך מטה זה לנחש (בעל דרג"ש 5, 3 קוביות־פגיעה, 20 נקודות־פגיעה, וקצב תנועה 20 מ' לתור או 7 לסיבוב). הנחש יכרוך את עצמו מיד מסביב ליצור בו פגע המטה, ואותו היצור ייאלץ להצליח בגילגול הצלה מפני קסמים או להילכד כאשר יעטוף אותו הנחש. יצור שגודלו כגודל אדם (או קטן יותר) שאותו מצליח הנחש לקשור, יוחזק כך ללא תנועה למשך 1 עד 4 תורים, או עד שיצווה בעל המטה על הנחש לשחרר את הקורבן. יצורים גדולים יותר מבן־אדם אינם יכולים "להיעטף". את מילת הפקודה ניתן לבטא כאשר פוגע המטה ביריב.

לאחר ששחרר את הקורבן, זוחל הנחש בחזרה אל בעליו והופך שוב למטה. כל נזק או פצע שנגרמו לנחש בהתקפה על הקרבן מרופאים לחלוטין כשהוא חוזר והופך למטה. אם מצליחים להרוג את הנחש בקרב, מאבד המטה את יכולתו הקסומה והנחש המת נותר נחש. מטה זה אינו מנצל שום מטענים.

מטה ריפוי: מטה זה ירפא 2 – 7 נקודות של נזק כאשר נוגעים בו ביצור פצוע ומפעילים אותו.

ניתן להשתמש בו רק פעם אחת ביום על כל יצור, אך ניתן להשתמש בו כדי לרפא כמה יצורים במשך אותו יום. גם מטה זה פועל בלי שיצרוך מטענים כלשהם.

קנה ביטול: בקנה שכזה יכולה להשתמש דמות מכל סוג. הוא יפעל פעם אחת בלבד, אך יגרום לכל חפץ־קסם בו הוא פוגע לאבד מיד את יכולת הקסם שלו ולהפוך לנצח לחפץ רגיל.

כדי לבדוק אם הדמות תצליח לפגוע בחפץ הקסם בעזרת קנה הביטול יש להתייחס למטרה כאילו יש לה דרג"ש של 9. שה"מ יכול לשנות דירוג שריון זה בהתאם למצב (לדוגמה, כאשר מנסים לנצל קנה זה בשעת קרב, כדי לפגוע בחרב־קסמים של האויב ולהשמידה).

ח. חפצי־קסם שונים

גלימת אלפים: הלובש גלימה זו מסוגל להסוות את עצמו, ועל כן הוא כמעט בלתי־נראה (כאשר מישהו עשוי לראות את הלובש מגלגלים 1ק6, ורק תוצאה של 1 פרושה שמצליחים לראות את הלובש).

הלובש חוזר והופך לנראה כשהוא תוקף מישהו או מטיל לחשים, ולא יוכל לשוב ולהיות בלתי־נראה למשך 1 תור.

חבל מטפסים: זהו חבל דק וחזק שאורכו 15 מטר, המסוגל לטפס בעצמו לכל כיוון על פי פקודותיו של בעליו. הוא מסוגל לקשור את עצמו לכל משטח בולט ולשאת משקל של עד 10,000 מט (500 ק"ג).

כדור בדולח: בחפץ כזה יכולים להשתמש רק קוסם או אלף. בעליו מסוגל להביט בעזרתו על כל חפץ או מקום עליו הוא חושב. הוא יפעל רק 3 פעמים בכל יום, והמבט יימשך רק למשך 1 תור כל פעם.

לא ניתן להטיל לחשים "דרך" כדור הבדולח. ככל שהחפץ או האזור שאותם רוצים לראות הם מוכרים יותר, כך תהיה התמונה ברורה יותר.



כפפות של כוח עוג: כפפות אלה יתנו למי שילבש אותן מידת כוח של 18 ויעניקו לאותה הדמות את כל הבונוסים הנובעים מכך. אם היצור הלובש את הכפפות איננו משתמש בכלי־נשק בשעת קרב, הוא מסוגל להכות את יריביו במכת־אגרוף אחת בכל סיבוב, ולקבל בונוס של +3 לגילגולי הפגיעה.

הנזק שתגרום מכה זו הוא 1–4 נקודות.

מגפי אלפים: דמות הנועלת מגפיים שכאלה יכולה לנוע בשקט כמעט מוחלט (גלגל 1ק10; שומעים את תנועת בעל המגפיים רק אם התוצאה היא 1).

מדליון של תע"ח: מדליון קסום זה תלוי תמיד על שרשרת אותה יש לתלות על הצוואר. אם עונד השרשרת מתרכז למשך 1 סיבוב, הוא יכול לקרוא את מחשבותיו של יצור אחד במרחק של עד 10 מ'.

בשעה שהוא מתרכז, מסוגל העונד לנוע כרגיל, אך איננו יכול להילחם או להטיל לחשים. שה"מ יגלגל 1ק6 בכל פעם שמשתמשים במדליון זה. אם יקבל תוצאה של 1 פרושה שהמדליון איננו פועל היטב, ובמקום לקרוא – ישדר את מחשבותיו של המשתמש בו לכל היצורים שבמרחק של עד 10 מ' מסביבו!

שה"מ עלול לרצות לתת ליצורים לבצע גילגול הצלה מפני קסמים, שאם יצליחו בו לא יתאפשר למדליון לקרוא את מחשבותיהם.

קסדת טלפטיה: חפץ זה נראה כמו קסדה מהודרת. היצור אשר יחבוש קסדה זו על ראשו יוכל לשדר הודעות, בעזרת מחשבה בלבד, לכל יצור שמרחקו אינו עולה על 30 מ'. היצור שיקבל את הודעת– המחשבות יבין אותה. (אך אותו יצור יכול שלא להגיב להודעה). נוסף על כך, ניתן למי שחובש קסדה זו לקרוא את מחשבותיהם של יצורים חיים הנמצאים באותו הטווח. כדי להפעיל את הקסדה, יהיה על החובש אותה להתרכז על יצור מסויים, דבר שימנע ממנו לזוז או להטיל לחשים. היצור שעליו מתרכזים זכאי לבצע גילגול הצלה מפני קסמים, ואם הוא נכשל בו (או אם הוא מרשה כי יקראו את מחשבותיו), יוכל חובש הקסדה להבין את מחשבות היצור.

קסדה של שינוי נטייה: חפץ זה נראה כמו קסדה מהודרת. כאשר חובש מישהו קסדה זו, היא משנה מיד את נטייתו לנטייה אחרת (שאותה יהיה על שה"מ לבחור באופן אקראי). את הקסדה לא ניתן יהיה להוריד עד שיוטל עליה לחש להסרת קללה, אך החובש יתנגד להסרת הקסדה בכל תוקף. לאחר שהוסרה הקסדה, תחזור לחובש נטייתו המקורית.

שה"מ מסוגל להרשות לדמויות להסיר קסדה כזאת אם יבצעו משימה או הרפתקה מיוחדת.

תיק זולל: חפץ זה נראה כמו תיק או שק קטן, אך כל מה שישימו בתוכו ייעלם. כל מי שרוצה יכול להושיט את ידו לתוך התיק ולמצוא בעזרת מישוש את החפצים שבתוכו – אם הם עדיין שם! אם לא יוצאו החפצים מתוך התיק בתוך 7 עד 12 תורים, הם ייעלמו ויאבדו. תיק זה לא ישפיע על יצורים חיים אלא אם כן יוכנס היצור כולו לתוך התיק, דבר המתאפשר רק אם היצורים הינם קטנים ביותר.

תיק רחב־ידיים: חפץ זה נראה כמו תיק או שק קטן, אך כל מה שישימו בתוכו ייעלם. כל מי שרוצה יכול להושיט יד אל תוך התיק, ולמצוא בעזרת מישוש את החפצים שבתוכו. התיק מסוגל למעשה להכיל חפצים או אוצרות עד למשקל של 10,000 מטבעות (450 ק"ג), ובעצמו ישקול רק 600 מט כשיתמלא. חפץ שרוצים להכניסו לתיק כזה חייב להיות בגודל שלא יעלה על 3x1x1½ מ'. חפצים גדולים יותר לא יוכלו להיכנס אל תוך התיק.

"מבוך" הינו כל מקום בו ניתן למצוא מפלצות ואוצרות. המבוך הוא לרוב קבוצה של חדרים, אשר מחוברים ביניהם במסדרונות. המבוך יכול להיות טירה, (חדשה או הרוסה), מספר מנהרות, או כל דבר אחר העולה בדמיונך.

ה"קומה" במבוך היא מספר המסמל אחד מהאזורים שבו, ומרמז לרוב על מידת הסיכון האורב באזור זה של המבוך. הקומה מספר 1, או "קומה ראשונה" הינה לרוב האזור הקל ביותר במבוך - המקום בו המפלצות שפוגשים והאוצרות שניתן למוצאם הינם הקטנים ביותר. "קומה 2" היא לרוב מסוכנת יותר מהקומה הראשונה, וככל שהמספרים הולכים וגדלים כך תגדל גם הסכנה. במבוך יכולות להיות כל מס' של קומות.

סוגים שונים של מבוכים

הקומות במבוך בנויות בדרך־כלל במאונך, כל אחת מעל (או מתחת) לשנייה. ברובם של המבוכים, ככל שאתה מעמיק יותר אל תוך האדמה, הולכת ההרפתקה ונהיית מסוכנת יותר. הכניסה למבוך נמצאת לרוב בקומה הראשונה שבו, ומדרגות, בורות, מגלשות וארובות (ולפעמים אפילו מעליות) מובילות מטה, אל הקומות העמוקות יותר.

מספר מבוכים עלולים גם להיות בנויים בכיוון ההפוך: את הקומות המסוכנות יותר ניתן למצוא מעל הקומה הראשונה ולא מתחתיה. דוגמה אחת של מבוך מסוג זה הוא מגדל נטוש.

מבוכים מסוימים יכולים אפילו להיות בנויים במאוזן, בלי כל קומות מעל או מתחת לקומה מספר אחת. "הקומות העמוקות" של מבוכים שכאלה יהיו למעשה החלקים הנמצאים רחוק יותר מהכניסה, לא המקומות הנמצאים מעל או מתחת לקומה הראשונה. קבוצה של מערות היא דוגמה אופיינית של מבוכים מסוג זה.

ייתכן שיהיו למבוך יותר מכניסה אחת. ולא כל הכניסות חייבות להוביל דווקא לקומה הראשונה. כמה מהן עשויות להוביל ישר אל הקומות העמוקות ולעקוף את הקומה הראשונה.

כאשר אתה מתכנן מבוך, תוכל להשתמש בכל צורה שתרצה, אך בהתחלה מומלץ שתסתפק בתכנון מבוכים מהסוג המאוזן והפשוט, בו יימצאו הקומות היותר מסוכנות מתחת לקומה הראשונה. מבוכים מסוגים אחרים תוכל למצוא במודולים (הרפתקאות מוכנות) המוצעים בחנויות, ולאחר שתתאמן בהם מעט תוכל ליצור בעצמך מבוכים מורכבים ומסובכים יותר.

מבוכים טובים ורעים

תוכל "לתכנן" מבוך בקלות, על ידי שתצייר כמה ריבועים ועיגולים (בתור חדרים), תמתח ביניהם מספר קוים (בתור מסדרונות), ותכין רשימה של המפלצות והאוצרות הנמצאים בכל חדר.

אך "תיכנון" אקראי שכזה איננו מבוך מוצלח. מבוך טוב הוא הגיוני, בעל מבנה שתוכנן מתוך מחשבה תחילה, וישנה סיבה סבירה להימצאותם של כל מפלצת ואוצר במקום שבו הם נמצאים.

מבוך טוב הוא יותר מסתם מקום לפגוש מפלצות. הוא נועד לבדר את השחקנים והמנחה, לספק רמזים וחידות ולהתאים כל חלק למשנהו בדרך משמעותית. במבוך טוב, זוכים השחקנים לתחושה של השג - של התגברות על בעיה או אתגר כלשהם.

אפילו מבוך אקראי מסוגל להיות מבוך טוב, אם תוקדש מחשבה לבחירתן של המפלצות שבו ולמיקומן במקומות המתאימים. מערות שצוירו באופן אקראי יעניקו למבוך תכנון לא־מסודר של מסדרונות ושל אולמות, אך יראו מתאימות אם יאוכלסו ביצורים השוכנים בדרך־כלל במערות, כגון חיות (רגילות ו/או ענקיות) או שבטים של יצורים דמויי אנוש (כגון גובלינים).

המבוך שניתן להרפתקת־היחיד בחוברת לשחקן לא היה מבוך "טוב" -לפחות לא למרבית ההרפתקאות! הוא תוכנן רק במטרה לאפשר לך להתרגל לביצועם של מהלכי קרב ולהסביר לך מספר חלקים בסיסיים של המשחק.

תוכל להפוך גם את המבוך מהרפתקת־היחיד שלך למבוך "טוב" למשחקי־קבוצה. כל שיש לעשות הוא לוותר על מפלצת החלודה ולהוסיף מספר חדרים לתיכנון הכולל - כמו למשל, את מאורתו הראשית של שבט הגובלינים, עם כמה אוכלי נבלות (כגון עכברושים, למשל) שידאגו לסילוק הגופות, וכמה שומרים (השלדים) בשאר האזורים.

צעד אחר צעד

השלבים הבאים נועדו להנחות אותך בתיכנונם של מבוכים טובים משלך. קרא אותם לקבלת רעיונות, ופעל לפי השלבים אם תרצה בכך. כל שלב חשוב.

1. בחר סיפור עלילה
2. החלט על מיקום
3. בחר מפלצות מיוחדות
4. שרטט את המפות
5. אכלס את המבוך
6. הוסף פרטים אחרונים

1. בחר סיפור

ה"עלילה" הינה הרעיון או הסיפור אשר מסביבם מתרחשת ההרפתקה, והיא מהווה את הגורם המקשר בינה לבין המבוך. המבוך חייב להתאים לעלילה ולהתבסס עליה.

סיפור־עלילה טוב צריך לכלול את הסיבה אשר תגרום לדמויות לצאת להרפתקה, וליצור הרפתקה אחידה, שוטפת והגיונית. את המפלצות והאוצרות יש להוסיף לאחר מכן, כך שיתאימו לעלילה אותה בחרת. בקיצור - העלילה משפיעה על **הכל** במבוך.

העלילה יכולה להיות כל דבר שיעלה בדמיונך!

דוגמאות אחדות של עלילות מובאות כאן בהמשך:

גילוי הלא־ידוע

החבורה נשכרת כדי למפות אזור לא־מוכר. ייתכן שאזור זה היה פעם ידוע, ומאז הושמד או ננטש.

יתכן שמגדל מוזר יופיע בין־לילה בסמוך לעיר.

דוגמאות: מודולי־מבוכים B-1 או B-3 של TSR.

חקירת בסיס אויב

אויבים (למשל, מפלצות מרושעות) פלשו לממלכתם של בני־האדם. הדמויות חייבות לחדור אל בסיס האויב, לגלות מה כוחו ומה הן תוכניות הפלישה שלו, ולהרוס אותן במידת האפשר.

דוגמה: מודול־המבוכים B-2 של חברת TSR.

שיקום החריסות

החבורה מסיירת בכפר עתיק לפני שיתיישבו בו מתיישבים חדשים. החורבות עלולות להיות תחת שליטתן של מפלצות מסוג מסוים, שאותן יהיה צורך לגרש מן המקום או להשמיד. חורבות אלה יכולות גם להיות חלק (מעל או מתחת לאדמה) של עיר חיה ומיושבת.

השמדת רשע עתיק

ה"רשע" עלול להיות מפלצת או דמות־בלא־שחקן, אך לא ידוע מי הוא בדיוק. ייתכן שנקבר לפני שנים רבות וניעור עכשיו בגלל חפירות שנערכו לא מזמן, או שדמויות כלשהן מצאו אותו, וכו'.

ביקור במקדש האבוד

כדי להסיר קללה או להשיג חפץ מיוחד, חייבת החבורה לצאת למסע למקדש עתיק ונטוש, שהדרך אליו אבדה לפני שנים רבות. לחבורה יש מידע חלקי בלבד על האזור שבו אמור המקדש להימצא, וייתכן שייאלצו להיעזר בביצוע המשימה בנביא או באורקל שאליו יפנו במהלך המסע.

מילוי שליחות

המלך (או כל דמות־בלא־שחקן רבת־עוצמה אחרת) מטיל על דמות, או על כל החבורה, למלא משימה של גבורה. שליחות זו יכולה לכלול את מציאתו או החזרתו של חפץ חשוב או רב־עוצמה.

בריחה מפני אויבים

הדמויות נלקחו בשבי: החבורה חייבת להימלט מן הכלא שבו נכלאה, עמוק בתוך מבוך כלשהו. (דאג לכך שהבריחה, והשגתם בחזרה של חלקים חיוניים מהציוד של הדמויות בחבורה, יהיו אפשריים – אך לא קלים במיוחד).

הצלת אסירים

אנשים חשובים כלשהם מוחזקים כאסירים בידיה של קבוצה מרושעת (שודדים, שבט אורקים, קוסם וכמה מעוזריו וכדומה). מישהו עלול לשכור את החבורה או שהדמויות עלולות להתפתות לאחר שישמעו על הפרס המוצע תמורת שחרורם של אותם אסירים.
החבורה יכולה להישכר גם בתור שומריו של שליח, שנשלח אל הקבוצה המרושעת כדי להציע כופר־נפש.

כניסה בשער־קסמים

"שער־קסמים" הוא מכשיר המסוגל להעביר את אלו הנכנסים בו למקום אחר. הוא מסוגל להיות "דלת" המובילה אל עולם או מישור קיום אחר, ויכול גם לשמש כנקודת־כניסה לפולשים מאותו מקום מרוחק; זו יכולה להיות גם דרך לאלץ את החבורה להיכנס לחלק סודי במבוך. החבורה יכולה להישלח למשימה כגון להשמיד שער, או לגלות ולפתוח מחדש שערים אבודים או חתומים. אותו שער עלול להיות ידוע, סודי או מוחבא, ויש בכוחו להעביר את הנכנס בו הלוך ושוב – או רק לכיוון אחד!

גילוי גזע אבוד

החבורה מגלה גזע אבוד של יצורים שהיו בני־אדם לפני זמן רב, אך מאז חיו מתחת לפני האדמה עד שחלו בגופם או בנפשם כמה שינויים (צבע שונה, התנהגות חייתית, כשרון לשימוש בזיוונות או כל שינוי דומה) את פרטיו של הגזע האבוד יהיה על שה"מ להמציא בזהירות.

2. החלט על מיקום

לאחר שבחרת עלילה, עדיין אין אתה צריך להתחיל מיד לשרטט את מפת־המבוך. עליך רק להחליט כיצד ייראה, **באופן כללי**, האזור שבו תתרחש ההרפתקה.
לאחר שבחרת את סוג האזור (מספר סוגים נתונים כאן למטה), רשום לעצמך על דף כל רעיון מיוחד שיעלה בראשך בנוגע לחדרים או אזורים מיוחדים.

קבר או מערת־קבורה	טירה או מגדל
מערות או מנהרות	מקדש עתיק
עיר, האחוזות, או משלט	מכרה נטוש

3. בחר מפלצות מיוחדות

יהיה עליך לבחור (**לא** לגלגל באקראי) כמה סוגי מפלצות מיוחדות, תוך שתסתמך על סיפור העלילה ועל המקום שבו הוא מתרחש. תוכל גם ליצור סוג מפלצות חדש. **דוגמה:** אם הסיפור הוא על "שיקום ההריסות" והמקום בו הוא מתרחש הינו בעיר אשר נחרבה לפני זמן רב, ניתן לך להחליט שהמפלצות המיוחדות הן מספר מאורות של גובלינים (15–20 בכל אחת) יחד עם ידידיהם וחיות־השעשוע שלהם.
את שאר החורבות תוכל לאכלס באופן אקראי. להשתמש ב"מבוך" כולו לכמה וכמה הרפתקאות.

4. שרטט את המפות

שרטט את מפת המבוך בעיפרון על נייר־משבצות.
תחילה, תצטרך לקבוע את קנה־המידה של השרטוט. קנה־מידה הינו היחס בין אורך המשבצות על גבי הנייר לבין גודלם (במטרים) של אזורים במבוך, כלומר, מה השטח שמייצגת כל משבצת. קנה־המידה המקובל הינו "1 משבצת = 3x3 מטרים", אך תוכל להשתמש בקנה־מידה של 10x10 לכל משבצת לשרטוט אזורים נרחבים מחוץ למבוך, וכאשר תרצה לשרטט בפירוט רב אזורים מיוחדים במבוך תוכל להשתמש בקנה־מידה של 1x1 מטרים לכל משבצת. ככלל, יש לך אפשרות להשתמש בכל קנה־מידה שתרצה.
לאחר מכן, שרטט בקוים כלליים את צורתו של המבוך, בהתאם למקום בו מתרחשת העלילה. מערות או מנהרות אינן צריכות להיות חצובות בצורה מסודרת – תוכל פשוט לשרטט קו המתאר את המקום בו מתחילה האדמה, לשבור אותו במספר כניסות, ולהמשיך מאותן הכניסות אל המסדרונות והחדרים שימלאו את כל האזור שמתחת לאדמה. לעומת זאת, כאשר אתה מתכנן מגדל, יהיה עליך להחליט מראש מה צורתו ומהו גודלו החיצוני.
כמה חלקים מהמפה תוכל להשאיר ריקים, ולמלא אותם מאוחר יותר.
הסימנים המוסכמים, בהם משתמשים במפות לסמן דלתות, גרמי־מדרגות, מלכודות ואת שאר הפרטים הנפוצים – רשומים כולם על הכריכה הפנימית של חוברת זו, מהצד הקדמי.

5. אכלס את המבוך

תהליך השמתן של המפלצות, המלכודות והאוצרות במקומות המתאימים להן נקרא "איכלוס" המבוך.
תחילה, שים את המפלצות המיוחדות במקומות אשר נועדו להן, ביחד עם האוצרות שלהן. לאחר מכן תוכל לבחור יצורים אחרים לשאר האזורים במבוך או לקבוע באקראי אלו יצורים ימצאו בהם, תוך שימוש בטבלאות המפלצות המשוטטות (המופיעות על הכריכה האחורית, מצידה הפנימי) או על ידי שימוש ברשימות משלך.
כדי לקבוע באקראי את תכולתו של כל חדר אתה יכול להשתמש גם בשיטה המוסברת כאן ובעמודים הבאים.

6. הוסף פרטים אחרונים

אחרי שאוכלס המבוך, תוכל להוסיף עוד פרטים על החפצים הרגילים הנמצאים בחדרים השונים (כגון ריהוט, שטיחים ומדפים) וגם על הקולות, הריחות וצבע הקירות או שאר פרטים שוליים. נסה להוסיף די פרטים שיהפכו את ההרפתקה למעניינת, אך אל תשעמם את השחקנים בשפע של פרטים. תוך זמן קצר תפתח "חוש" לכמות הנכונה של פרטים.
לסיום, יהיה עליך להכין את רשימות המפלצות המשוטטות שיתאימו למבוך. סוגי מפלצות מעטים (4 עד 10) הינם כל מה שדרוש, אך יש לבחור את אותם סוגים כך שיתאימו לסיפור שנבחר, למיקום ולמפת־המבוך. **דוגמה:** בהריסות, אפשר להניח כי המפלצות המשוטטות יכללו אוכלי־נבלות מסוגים שונים (זוחל־אשפה, קוביית ז'לטין, עכברושים וכו'), כמה חיפושיות־ענק וכן כמה מן המפלצות המיוחדות (למשל 1 עד 4 גובלינים שומרים).

איכלוס אקראי

לאחר שהצבת את המפלצות המיוחדות במבוך, תוכל לאכלס את שאר המבוך באופן אקראי או לבחור את המפלצות שבו בעצמך. חדרים רבים רצוי להשאיר ריקים, מאחר ואם יהיו מפלצות בכל מקום, יהיה המבוך מסוכן מדי. הדרך לבדוק זאת היא לדמיין מה מתרחש במבוך כאשר ההרפתקנים אינם בסביבה. אם המפלצות פוגשות זו בזו לעתים קרובות ברור שהן אינן יריבות. אם המפלצות שבמבוך יילחמו זו מול זו, הרי עד שיגיעו הדמויות למבוך הוא כבר יהיה ריק כמעט לחלוטין, וכל האוצרות בו ירוכזו במאורותיהם של הניצולים האחרונים.
כדי לאכלס מבוך באופן אקראי, גלגל 6ק1 שתי פעמים, ואז בדוק בטבלת "תוכן החדר". הגילגול הראשון מיועד לקבוע מה מכיל חדר זה (מפלצת, מלכודת, ריק או משהו מיוחד), והגילגול השני מיועד לקבוע אם יש אוצר באותו חדר.

טבלת תוכן החדר

גילגול ראשון	תוכן החדר	גילגול שני 1	2	3	4	5	6
2–1	ריק	א	–	–	–	–	–
3	מלכודת	א	א	–	–	–	–
5–4	מפלצת	א	א	א	–	–	–
6	מיוחד	(לרוב ללא שום אוצר)					

אחרי שניצלת את הגילגול הראשון כדי לקבוע מה מכיל החדר, עליך לקרוא לאורך השורה עד שתגיע לטור שמתחת לתוצאת הגילגול השני. אם התוצאה שבאותו טור היא "א", יש לשים אוצר באותו חדר.

רק לעיתים רחוקות יימצא אוצר בחדר שבו מופיע משהו "מיוחד". את כמות האוצר שיש לשים בחדר עם מפלצות יש למצוא לפי סוג האוצר של המפלצת ואת כמות האוצר שיש לשים בחדר ריק או ממולכד אשר אין בו מפלצות ניתן לקבוע באמצעות שימוש בטבלת האוצרות האקראיים שבהמשך.

טבלת אוצרות אקראיים

הקומה במבוך	פיסות כסף	פיסות זהב	אבני־חן	תכשיטים	חפצי־קסם
1	100 x 1ק6	50% 1ק6 x 10	5% 1ק6	2% 1ק6	2% 1 כלשהו
3–2	100 x 1ק12	50% 1ק6 x 10	10% 1ק6 x	5% 1ק6 x	8% 1 כלשהו

תמיד יש פיסות כסף באוצר שנקבע באקראי וייתכן שיהיו בו גם מספר פריטים אחרים. מוטל של שה"מ לגלגל קוביות־אחוזים עבור כל אחד מפריטים אלה (המופיעים כאן בטבלה) ואם התוצאה שהתקבלה היא קטנה או שווה לאחוזי הסיכוי שלמעלה, יופיע גם פריט זה באוצר. נדיר מאוד למצוא אוצר סתם־כך על הרצפה, ויהיה על שה"מ להחליט היכן אוצר זה נשמר (בתיבה נעולה, למשל) או מוחבא (בתוך רגל חלולה של שולחן או מקום מתאים אחר).

תוכן החדר

לעתים מראה טבלת האיכלוס האקראי כי בחדר יש מלכודת או משהו "מיוחד". פריטים אלה מוסברים כאן בהמשך:

מלכודת

מלכודת היא כל דבר העלול לגרום לנזק, לעיכוב, או להתרחשות קסם. את המלכודות מסוגלת דמות של גנב למצוא, ואולי אפילו לפרק. מלכודות נמצאות לרוב על דלתות, קירות, רצפות, תקרות, הרהיטים שבחדר (שולחן, תיבה, כיסא וכדומה), או ישירות על האוצר. תוכל גם לשלב מלכודות או להניח כמה מהן באותו אזור, אך נסה **לא** להפוך את ההיתקלות בהן למסוכנת מדי עבור הדמויות.

מומלץ שלא תשתמש במלכודות קטלניות אלא לאחר שהדמויות מגיעות לקומה השנייה במבוך או לעומק גדול יותר. הנה כמה מלכודות נפוצות:

אור: אור חזק מבזיק פתאום, וכל המביטים לאותו כיוון יסתנוורו או יתעוררו לזמן מה. (ניתן גם לאפשר להם להתחמק מכך בעזרת גילגולי הצלה נגד קסמים, ואולי אפילו להוסיף בונוסים או עונשין לתוצאות הגילגול).

אשליה: משהו מוזר מתרחש (אך לא במציאות – ראה את ההסבר על לחש־הקסמים חזיון תעתועים בעמוד 33 בחוברת לשחקן), והדבר עלול לגרום לדמויות לברוח מהמקום, להתבלבל, לעקוב אחר רמז מוטעה, להימשך לכיוון בו נמצאת מלכודת אחרת וכדומה.

בור: חלק מהרצפה נפתח מתחת רגלי החבורה ומפיל מישהו (דמות אחת, מספר דמויות, או כל החבורה) לתוך בור. אלו הנופלים לבור יספגו נזק בהתאם לעומק הבור (1ק4, 1ק6, 1ק8, 1ק10, וכדומה).

בתחתית הבור עלול גם להיות משהו נוסף (מפלצת, יתדות מחודדים לתוספת נזק, מים עמוקים וכו').

הבור גם עלול להיות ארובה, המובילה כלפי מטה (לכיוון אחד בלבד) אל הקומה הבאה במבוך.

גז מרעיל: כל הקורבנות הנושמים את הגז ייאלצו להצליח בגילגול הצלה מפני רעל, או לספוג נזק (1ק4, 1ק6, או כל כמות אחרת שהינה מסוכנת, אך לא בהכרח קטלנית, לרוב הדמויות). ייתכן שהרעל הוא מסוג שונה, המעניק לקורבנות בונוסים (+1, +2, +3 או +4) לגילגול ההצלה שלהם מפני רעל, אך גורם לאלו הנכשלים בזריקתם למוות מידי. גז רעיל נמצא בדרך־כלל במכל, ומשתחרר ברגע שמכל זה נפתח.

זיקים: חיצים זעירים, הנורים ממנגנון קפיצי, עפים מהמלכודת ופוגעים במישהו (באופן אוטומטי או תוך שימוש בגילגול פגיעה), וגורמים לו נזק או השפעה אחרת (רעל, שיתוק, קללה, וכדומה).

חפצים נופלים: גוש של אבן (או עפר) נופל על מישהו ברגע שהוא נוגע במשהו (או נופל באופן אקראי כל פרק זמן מסוים). הקורבן רשאי לבצע גילגול הצלה מפני בדידים (גילגול זה מייצג את הניסיון לקפוץ הצידה מפני החפץ הנופל).

הקורבן יספוג נזק מהחפץ אם ייכשל בגילגול. את הנזק ניתן לקבוע מראש או להחליט על טווח אפשרי ולקבוע את הנזק המדוייק בעזרת קוביות.

יצור: מפלצת כלשהי (נחש, עכביש, חיפושית או יצור דומה) קופצת החוצה במפתיע וזוכה להתקפה חופשית אחת.

להב: להב קופץ החוצה, למעלה, הצידה או למטה, ופוגע במישהו (גילגול הצלה מפני בדידים עשוי לאפשר לאותה הדמות לחמוק מפני הלהב). פגיעתו של הלהב תגרום נזק, והוא עלול להיות מורעל.

מחט מורעלת: זוהי מחט זעירה, המוחבאת כך שלא ניתן כמעט לגלות אותה עד לרגע שבו נוגעים בה בטעות ואז היא קופצת ממקומה ודוקרת את הדמות אשר ניסתה לפתוח משהו. את השפעת הרעל (מוות, שיתוק, או נזק) יהיה על שה"מ לבחור בעצמו. יש גם להחליט אם מותר לקורבן לבצע גילגול הצלה.

ערפל: נראה כמו גז מרעיל, אך כישלון בגילגול הצלה מפני רעל יגרום רק לתופעה הבאה (בחר 1 מהרשימה): כלום, ציחקוקים, אימה, שיתוק, זעם (הקורבנות יתקיפו זה את זה למשך 1–4 סיבובים אך ייתכן שינצלו בעזרת גילגול הצלה) או צחנה למשך 1 עד 6 תורים (הריח עלול למשוך מפלצות למקום, או להגדיל את הסיכויים לפגוש במפלצות משוטטות).

פיצוץ: משהו מתפוצץ, וגורם נזק לכל מי שנמצא באזור – הנזק יכול להיות קבוע מראש או להיות טווח הנקבע בעזרת קוביות, אם כי גילגול הצלה מפני קסמים אמור לאפשר לקורבנות לספוג **רק ½ מהנזק, אלא אם כן הפיצוץ הוא בעצם רק אשליה.**

מיוחד

משהו "מיוחד" הוא משהו שאתה מניח במבוך, אך אינו משהו רגיל, ולא מפלצת, מלכודת או אוצר. סוגים טיפוסיים של דבר־מה מיוחד הם:

אזעקה: מזעיקה למקום מפלצות מסוימות, גורמת לפתיחת דלתות במבוך, או רק סתם מרעישה.

אשליה: חלק מהמבוך (חדר, מדרגות, אוצר וכו') אינו נמצא שם באמת. הוא חזיון תעתועים בלבד.

בריכה: מי־קסמים, בעלי השפעה מוזרה על כל מי שנוגע בהם, שותה אותם או מתיז אותם על גופו או על חפצים שונים. השפעות אלה יכולות לכלול ריפוי, גרימת נזק, שינוי במידת תכונה, שינוי נטייה, לגרום למשהו להפוך קסום או בלתי נראה למשך זמן־מה וכדומה.

מעבר: המעבר יכול להיות צוהר ברצפה או בתקרה המוביל למעלה או למטה, **מעלית,** מדרגות נעות, פתחים סודיים, ואפילו שער

קסום אל מקום אחר (חדר אחר, קומה אחרת, מבוך אחר) וכדומה.

מפלצת מתוחכמת: כל סוג מפלצות השונה מהסוגים הרגילים הרשומים בחוקים, כמו למשל שלד היורה פרקים מאצבעותיו כאילו שהיו קליעי־קסם, עוג ענק בעל שני ראשים, חזיר־ברים (חזיר היושב בפונדקים, שותה ומספר להרפתקנים סיפור עצוב ו/או משעמם), דרקון "נזלת" היורק על קורבנו ריר ירוק או שפך אפור, זוטזוטונים (זוטונים שגודלם מחצית מהרגיל), הרפייה אילמת (שאיננה מסוגלת לשיר אך מנגנת באקורדיון), איש מערות האף, ג'לי עגור (נראה כמו ציפור, אבל...) או כל יצור אחר.

פסל: החבורה מוצאת פסל גדול של איש, מפלצת או מתקן (למעשה, כל מה שעולה בדמיונך). הוא יכול להיות יקר, קסום, כבד מכדי שניתן יהיה לקחת אותו, חי, בודד ומעוניין לשוחח (ואולי שקרן), עומד ומכסה דלת סודית ברצפה או אוצר וכדומה.

קולות: החדר (או החפץ או האוצר) משמיע קולות מוזרים: גונח, צורח, מדבר וכדומה.

שינויים במפה: קירות זזים ממקומם לאחר שעוברת במקום החבורה, וחוסמים את הדרך חזרה. יהיה על החבורה למצוא לה דרך אחרת לצאת מהמבוך. קירות אלה חוזרים למקומם המקורי לאחר זמן קבוע מראש (1 תור, 1 שעה, 1 יום).

תנועה: החדר שבו נמצאת החבורה (או המדרגות או המסדרון, הפתחים, וכדומה) זז ממקומו (מסתובב כך שהדלת פונה לחלק אחר במבוך או נסגרת כליל, נע למעלה או למטה לקומות אחרות במבוך, וכו') באופן בלתי צפוי. לפעמים יש דרך למנוע זאת אם החבורה מצליחה לבצע משהו בזמן (גילגול הפתעה, עם עונשין של 1-, 2- או 3-, יאפשר לקבוע אם החבורה מגיבה בזמן).

תקריות מוזרות: אתה יכול לתת לדמיונך להשתולל ולהציב דברים כגון כלי־נשק מעופפים, המתקיפים בכוחות עצמם, גולגלות מדברות, אוצרות או חפצי קסם המודבקים היטב לרצפה (או לקיר או לתקרה), אזורים בעלי תכונות קסומות (חסרי כוח־משיכה, בעלי כוח־משיכה הפוך, גורמים לכל יצור הנכנס לתוכם לגדול לגודל כפול מהרגיל, או להצטמק עד לגובה של 3 ס"מ, וההשפעה נמשכת עד לרגע שאותו יצור יוצא מהאזור הקסום), יצורים ענקיים אשר נהרגו לפני זמן קצר (והם גדולים מכדי שיוכלו לעבור באף אחת מן הכניסות לחדר - "אבל איך הם הגיעו לכאן?"), וכדומה.

מפלצות משוטטות

בחדרי המבוך ישנן לרוב מפלצות. החדרים עשויים להיות המאורות של אותן המפלצות, אך וייתכן גם שהמפלצות רק עוברות במקום, בדרך אל מאורותיהן הנמצאות במקומות אחרים.

מפגשים אלה הם מפגשים עם "מפלצות קבועות", כלומר, כאלה שבתיאור המבוך נקבע מראש שיימצאו במקומות ובחדרים קבועים. עם זאת, המפלצות גם יכולות לשוטט ברחבי המבוך, כך שהחבורה עלולה להיתקל בהן במהלך שוטטותן זו. מפלצות אלו אינן מוצבות על ידי שה"מ במקום מסוים. במקום זאת, הן רשומות ברשימה מיוחדת, ויכולות להופיע בכל מקום שבו נמצאות הדמויות באותו רגע. רשימה זו נקראת רשימת מפלצות משוטטות. היא מצורפת לרוב לתיאור המבוך, והכנתה מהווה חלק מתיכנונם של רוב המבוכים.

ניתן להשתמש ברשימה אחת של מפלצות משוטטות לכל המבוך, ואפשר גם להכין כמה רשימות שונות עבור כל קומה או אזור בו. דוגמאות של רשימות כאלה לקומות 1 עד 3 של מבוך מופיעות כאן, על הכריכה האחורית.

במהלך ההרפתקאות, ישים שה"מ לב לזמן העובר במשחק, **ויגלגל 1ק6 כל פעם שעוברים שני תורים.**

אם התוצאה שהתקבלה היא 1, תופיע במקום מפלצת משוטטת (אחת או יותר, מסוג כלשהו) ותפגוש את החבורה.

היצורים יכולים להגיע מכל כיוון שהוא. ניתן לשה"מ לבחור את הכיוון בקלות בהסתמך על המקום במבוך שבו נמצאות הדמויות כעת. ניתן גם לקבוע באקראי את הכיוון ממנו מגיעות המפלצות. מהרגע שבו מראה תוצאת הקובייה שמתקרבת מפלצת משוטטת ועד הגעתה למקום יעבור רק זמן קצר- 1-4 דקות. מפלצות אלה עשויות גם להגיע בשעה שכבר מתרחשת היתקלות בין הדמויות לבין מפלצות אחרות!

פעולות או חפצים מסוימים מסוגלים להגדיל את הסיכוי להופעת מפלצות משוטטות. קולות רמים או חזקים (כגון קרב או ניסיון לפרוץ דלת), חפצים מקוללים, ריחות מיוחדים ואפילו חדירה לאזורים מסויימים יוכלו לגרום לשה"מ לגלגל את הקובייה בכדי לבדוק אם מגיעות מפלצות משוטטות פעם אחת בכל תור, ואף להגדיל את הסיכויים להופעתן (עד לתוצאות של 1-2, 1-3, או 1-4 בגילגול 1ק6).

לרוב, יהיה מספר המפלצות המשוטטות שפוגשים קטן מ"המספר המופיע" של מפלצות מסוג זה שניתן בתיאורי המפלצות. ככלל מנחה, מומלץ לך להשתמש ב"מספר המופיע" של אותן מפלצות, המיועד לקומה שמספרה נמוך מדרגת המפלצת.

דוגמה: בקומה הראשונה של המבוך פוגשים לרוב 2 עד 8 גובלינים (מפלצות מהדרגה הראשונה). אם נתקלים בקומה הראשונה בגובלינים משוטטים, יהא מספר הגובלינים רק 1-6, או 1-4.

כאשר תרצה להשתמש בטבלאות המפלצות המשוטטות המופיעות על הכריכה יהיה עליך למצוא תחילה את הטבלה המתאימה לקומה במבוך שבה נמצאת החבורה כרגע. לאחר מכן גלגל 1ק20 ומצא על גבי הטבלה בה אתה משתמש את השורה המתאימה לתוצאה. בשורה זו רשום סוג המפלצת המגיעה למקום, ולידה רשום "המספר המופיע" אשר כבר הותאם גם לכך שמדובר במפלצת משוטטת (להבדיל ממפלצות קבועות), וגם להפרש בין מספר הקומה לדרגת המפלצת- כך שניתן להשתמש בו מיד. בסוף אותה שורה נתון מספר הדף בו תוכל למצוא את התיאור המלא של מפלצת מאותו סוג, ולגלות מידע נוסף. מספרים אלה מתייחסים לעמודים שבחוברת זו.

טבלאות מפלצות משוטטות

קומת מבוך ראשונה

תוצאת הקובייה	המפלצת המופיעה	מספר	מספר עמוד
1	אורק	6-1	30
5-2	בן -אדם	3-1	30
6	גובלין	6-1	31
7	זומבי	3-1	36
8	חבורת דכ"ש	1 חבורה	36
9	חיפושית-אש	6-1	38
10	חרגול ענק	6-1	38
11	טורף-גופות	2-1	39
12	טרוגלודיס	3-1	40
13	לטאת-ענק, שממית	2-1	40
14	נדל ענק	6-1	41
15	נחש, אצן ענק	2-1	42
16	סטירג'	8-1	43
17	עכביש-סרטן ענק	2-1	44
18	קובולד	12-2	46
19	שודד	6-1	47
20	שלד	10-1	47

קומת מבוך שנייה

תוצאת הקובייה	המפלצת המופיעה	מספר	מספר עמוד
1	אורק	10-1	30
2	איש מערות	8-2	30
5-3	בן -אדם	3-1	30
6	גובלין	8-2	31
7	הובגובלין	6-1	35
8	זוחל-אשפה	1	36
9	זומבי	6-1	36
10	חבורת דכ"ש	1 חבורה	36
11	חיפושית-שמן	6-1	38
12	טורף-גופות	4-1	39
13	טרוגלודיס	6-1	40
14	לטא-איש	6-1	40
15	לטאת-ענק, דראקו	1	40
16	נחש, שפיפון הבור	6-1	41
17	ננול	4-1	43
18	עכביש ענק, אלמנה שחורה	2-1	44
19	שלד	12-2	47
20	שפך אפור	1	47

קומת מבוך שלישית

תוצאת הקובייה	המפלצת המופיעה	מספר	מספר עמוד
2-1	בן -אדם	3-1	30
3	ג'לי עכור	1	32
4	גארגוייל	3-1	31
5	דביבון	6-1	32
6	הרפייה	3-1	35
7	זוחל-אשפה	3-1	36
8	חבורת דכ"ש	1 חבורה	36
9	חיית-אדם, עכברוש-אדם	6-1	37
10	חיפושית-נמר	4-1	38
11	טול	4-1	39
12	לובש-צורה	2-1	40
13	מדוזה	1	41
14	נקזן	3-1	43
15	עוג	3-1	44
16	עכביש ענק, טרנטלה	1	44
17	פסל-גביש חי	4-1	45
18	צל	4-1	46
19	קוביית-ז'לטין	1	46
20	קוף לבן	4-1	47

טבלאות עזר לשליט-המבוך

גילגולי הצלה

סוג הדמות	דרגה	קרן-מוות או רעל	בדידים	שיתוק או היתאבנות	נשיפת דרקון	מטות, קנים או לחשים
אדם רגיל	-	14	15	16	17	18
אלף	3-1	12	13	13	15	15
גמד	3-1	8	9	10	13	12
גנב	4-1	13	14	13	16	15
זוסון	3-1	8	9	10	13	12
כהן	4-1	11	12	14	16	15

סוג הדמות	דרגה	קרן-מוות או רעל	בדידים	שיתוק או היתאבנות	נשיפת דרקון	מטות, קנים או לחשים
לוחם	3-1	12	13	14	15	16
"	6-4	10	11	12	13	14
"	9-7	8	9	10	11	12
"	12-10	6	7	8	9	10
קוסם	5-1	13	14	13	16	15

טבלת גילגולי הפגיעה של המפלצות

קוביות הפגיעה של המפלצת	התוצאה הדרושה כדי לפגוע ביריב בעל דירוג השריון הבא: 9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6
1 ומטה	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20
+1 עד 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
+2 עד 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
+3 עד 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
+4 עד 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
+5 עד 6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	16	16	17	18	19	20
+6 עד 7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
+7 עד 8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
+8 עד 9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
+9 עד 11	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
+11 עד 13	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
+13 עד 15	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
+15 עד 17	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
+17 ומעלה	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

הופיעו בעברית!

הרפתקות לשחקן המתחיל

הרפתקת מבוכים ודרקונים
B5, **אימה על הגבעה**
מאת דוגלס נילס



מודול זה מיועד לשימוש בשילוב עם הכללים למתחיל של מבוכים ודרקונים D&D. ההרפתקה כוללת סיורים בטבע הפתוח, שיביאו אתגרים חדשים לשחקנים ושליטי-מבוך מתחילים.

מיועד לדמויות בדרגות 1-3

הרפתקת מבוכים ודרקונים
B6, **החברה הנסתרת**
מאת דויד קוק



מודול זה מיועד לשימוש בשילוב עם הכללים למתחיל של מבוכים ודרקונים D&D. להרפתקת משחק זו מצורפים בניינים ודמויות מקרטון, אותם ביכולתך לגזור ולהרכיב - וכך להעניק שלושה מימדים למשחק ה-D&D שלך!

מיועד לדמויות בדרגות 1-3

אביזרי עזר רשמיים
AC7, **מסך לשחקן האשף**



לראשונה, מרוכזות כל הטבלאות החשובות והמידע על סוגי הדמויות בצורה נוחה לשימוש. מסך זה מאחד את כל המידע החיוני לדמויות - שחקן, החל ממתחילים וכלה בדרגת אשף. מוצר מעולה זה מכיל מידע על העליה בדרגה, הלחשים וכלי הנשק, טבלאות הקרב, גילגולי-ההצלה והתכונות המיוחדות.

הופיעה בעברית מערכת מס' 2

מבוכים ודרקונים DUNGEONS & DRAGONS



מערכת מס. 2
כללים למתקדם

מערכת מבוכים ודרקונים המתקדם מיועדת לדמויות בדרגות 4 עד 14 וכוללת חוקי קרב נוספים, לחשים, אוצרות, מפלצות והרחבת חוקים להרפתקאות במרחב. מצורפת הרפתקת X1, *אי האימה*. שילוב של הרפתקת מרחב ומבוך על אי מבודד מלא במפלצות פרה-היסטוריות.

מערכת זו היא המשך ישיר למערכת מס. 1 כללים למתחיל.

הרפתקה למשחק המתקדם

מבוכים ודרקונים DUNGEONS & DRAGONS

X2, טירת אמבר



לכודים בטירת אמבר המיסתורית, אתם מוצאים עצמכם מנותקים מהעולם שאתם מכירים. הטירה מלאה בסכנות. אי-שם נמצא המפתח למנוסתכם. האם תוכלו לשרוד מספיק זמן בכדי למצוא אותו?

מיועד לדמויות בדרגות 3 עד 6

הרפתקה למשחק המתקדם

מבוכים ודרקונים DUNGEONS & DRAGONS

X3, קללתו של זנטון



העיר רונה נמצאת בסכנת הכחדה, צבא גמדים מבית אבן עומד לתקוף את העיר, רק אתם יכולים להציל את העיר. אבל תחילה עליכם להתמודד עם הכהן הגדול זנטון!

מיועד לדמויות בדרגות 5 עד 7

הרפתקה למשחק המתקדם

מבוכים ודרקונים DUNGEONS & DRAGONS

X4, שליט נוודי המדבר



נשלחתם למשימה מסוכנת במרחבי מדבר הסיינד. מודרכים רק על ידי דיווחים של צופה גוסס ומפה משורבטת, אתם רוכבים הישר אל תוך צבאותיו המפלצתיים של השליט.

מיועד לדמויות בדרגות 6 עד 9

הרפתקה למשחק המתקדם

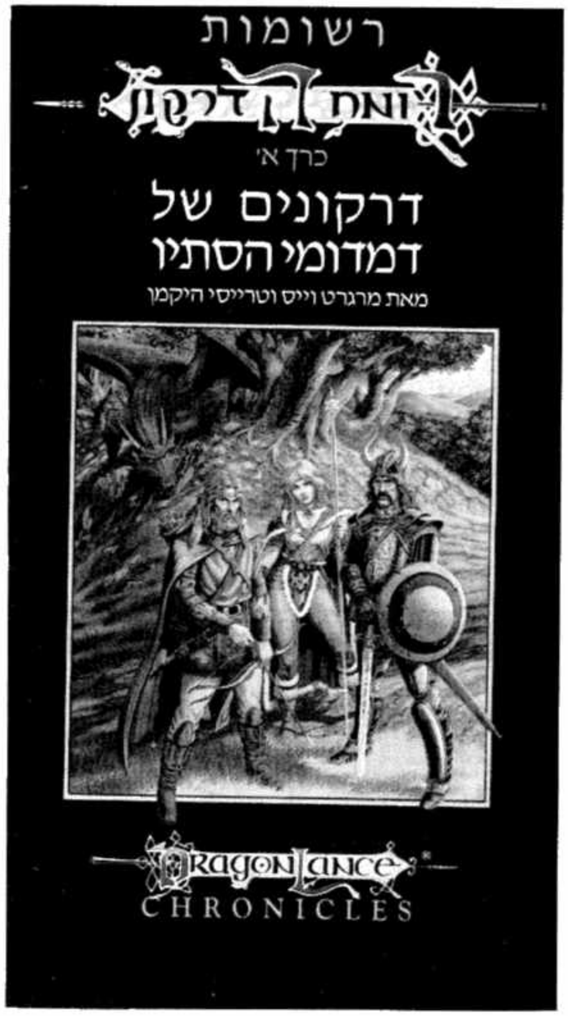
מבוכים ודרקונים DUNGEONS & DRAGONS

X5, מקדש המוות



המודול השני בסדרת נוודי המדבר. עליכם למצוא את דרכיכם למבצרו של השליט, מקדש המוות! הרפתקה מרגשת, שיכולה לשמש כהרפתקה נפרדת או כהמשך להרפתקת המרחבים X4, *שליט נוודי המדבר*.

מיועד לדמויות בדרגות 6 עד 10



ראה אור כרך א' בשלישית רשומות

רומח הדרקון

דרקונים של דימדומי הסתיו.

דרקונים.

יצורי אגדות. סיפורי ילדים.

אבל עתה שבו הדרקונים והופיעו בקרין. חשכת מלחמה והרס מאיימת לסחוף שוב עולם ומלואו.

ואז הופיעה התקווה - בדמות מטה בדולח כחול שנישא בידי ברברית יפיפייה. הבטחת התקווה, הקלושה כעשן הנישב ברוחות הסתיו, משגרת קבוצה של ידידים ותיקים לדרך. תפקיד הגיבורים נכפה עליהם.
אביר וברברי, לוחם וחצי-עלף, גמד וקנדר ורב-מג שנשמתו אפילה. הם יוצאים לחרף את נפשם בחיפוש אחר - רומח הדרקון מן האגדות.

זהו סיפור הפנטסיה הראשון בסדרה זו מבית היוצר של TSR, Inc. - יצרני משחקי התפקידים מסדרת "מבוכים ודרקונים".

בקרוב: כרך ב' דרקונים של ליל החורף.
כרך ג' דרקונים של שחר האביב.

עשה מנוי בארץ לירחונים מחו"ל

DUNGEON ADVENTURES
מגזין הרפתקאות

הרפתקאות מרתקות, מבוכים עמוקים, יערות מכושפים, קסמים עתיקים והמפלצות הקטלניות ביותר בכל הזמנים ממתינים לך בכל חוברת של DANGEON Adventures, חוברת ההרפתקאות לכל שחקני ה-D&D וה-AD&D.
רק ההרפתקאות הטובות ביותר מתקבלות לדו־ירחון זה.

DRAGON MAGAZINE

בתפוצה חודשית של יותר מ-120 אלף עותקים ועם מספר קוראים העולה על רבע מליון, Dragon Magazine הוא הירחון הגדול ביותר בתעשיית משחקי ההרפתקאות.
ירחון זה הוא המקור הראשוני לחדשות, סקירות ספרים ומשחקי מחשב, הערות, הסברים על חוקים וחילופי מידע בין השחקנים.
מוצגים בו כל המוצרים החדשים של TSR וחברות נוספות הקשורות ולו במקצת למשחקי פנטסיה או מדע בדיוני, והמאמרים המופיעים בו שיפרו ללא הכר את משחקם של אלפי שחקנים ושליטי־מבוך ברחבי העולם.

טלפון עוד היום ועשה מנוי

באג מחשבים בע"מ, טל. 03-5794711

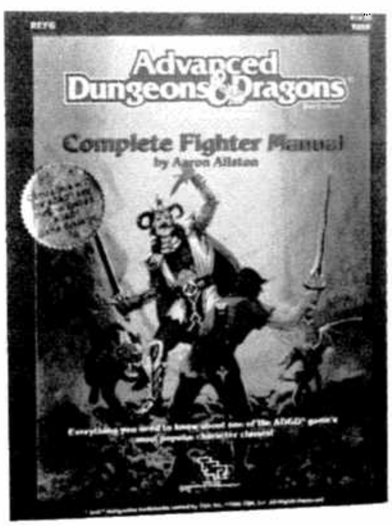
Complete Thief Manual
המדריך לגנב המושלם

מאת דוגלס נילס



Complete Fighter Manual
המדריך ללוחם המושלם

מאת אהרון אלסטון



חוברות אלו מכילות מידע ועצות שיעזרו לך לשחק טוב יותר את תפקיד הדמות האהובה עליך.
כל המידע הרב שלא היה מקום להכניס את כולו בחוברות החוקים המקוריות, מופיע כאן וכולל: חפצי־קסם מיוחדים שהומצאו במיוחד עבור דמויות מסוג זה, עצות בנוגע לדרך בה צריכה הדמות להתנהג ועל הצורה בה היא חושבת, דמויות לדוגמה של גיבורים, כולל תולדות חייהם, שבהם יוכלו השחקנים או שליטי־המבוך להשתמש – ועוד!

Hall of Heroes
היכל הגיבורים



BUG

שיווק והפצה - **באג מחשבים** בע"מ
רח' כנרת 13 בני־ברק 03-5794711

מוצרים חדשים



הגיעו! מיניאטורות של דמויות ומפלצות מעולם של
מבוכים ודרקונים
לוחמים, כהנים, קוסמים, גנבים, גמדים, אלפים
וזוטונים.
דרקונים, נומים, אורקים ועוד מפלצות רבות.



הופיעו משחקי תפקידים נוספים:

סודי ביותר - TOP SECRET

עולם הריגול הבינלאומי - סוכנים חשאיים, מעקבים,
מבצעים סודיים, משימות נגד טרוריסטים - זהו העולם של **סודי ביותר**.

GAMMA WORLD

עולם לאחר שואה גרעינית שבו עבר ועתיד מתמזגים יחדיו.

BUG
שיווק והפצה - **באג מחשבים** בע"מ
רח' כנרת 13 בני־ברק 03-5794711

מיצוב בע"מ

הדפסה: "טופרינט" בע"מ טל. 03-821490

מפתח נושאים
של חוברת לשחקן ושל ספר-הכללים לשליט-המבוך
ש=בחוברת לשחקן   מ=בחוברת לשליט-המבוך